

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIP CHART* UNTUK PEMBUATAN  
ILUSTRASI BUSANA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA  
DI MADRASAH MU'ALLIMAAT MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa Dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan**



**oleh  
Itsnaini Nurfauzya Rimayati  
11206244027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JANUARI 2016**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Flip Chart untuk Pembuatan Ilustrasi Busana Pada Mata Pelajaran Senirupa di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta* disetujui oleh pembimbing untuk diajukan.



Yogyakarta, 23 Januari 2016

Pembimbing,

Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn  
NIP. 19700203 200003 2 001

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Flip Chart Untuk Pembuatan Ilustrasi Busana Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Di Madrasah Mu'allimat Muhammadiyah Yogyakarta* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 15 Januari 2016 dan dinyatakan lulus

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Drs. I Wayan Suardana, M.Sn	Ketua Penguji		23-01-2016
Drs. Maraja Sitompul, M.Sn	Sekretaris Penguji		23-01-2016
Drs. Suwarna, M.Pd	Penguji Utama		23-01-2016
Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn	Penguji Pendamping		23-01-2016

Yogyakarta, .... Januari 2016  
Fakultas Bahasa dan seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M.Pd  
NIP. 19610524 199001 2 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Itsnaini Nurfauziya Rimayati

NIM : 11206244027

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian – bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Januari 2016

Penulis



Itsnaini Nurfauziya Rimayati

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah dengan ridha-Mu ya Allah Amanah ini telah selesai, sebuah langkah usai sudah. Cinta telah ku gapai, namun itu bukan akhir dari perjalanan ku, melainkan awal dari sebuah perjalanan. Keluarga besar Padang Bani Abu Kasim dan Keluarga besar Medan Sidi Bab Yatim atas semangat, doa, dan dukungan telah merangkul diriku menuju hari depan yang cerah.

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk Bapak, Mama, Mas Dika, Mbak Ulfa, Dek Arif serta keponakanku tercinta Omar yang selalu membawa keceriaan di rumah. Terima kasih atas cintanya, semoga karya ini dapat mengobati beban kalian sekaligus pembuktianku selama ini menempuh studi sambil menjalani hobi produktif yaitu berdagang.

Kepada Benang Merah: Eka, Hani, Baba, Mayang, Rinrin, dan Felix untuk tulusnya persahabatan yang terjalin amat special. Mengawali pertemanan karena dipertemukan satu kelas, mengerjakan tugas dan berkarya bersama kalian, mengabadikan setiap moment kebersamaan, mendatangi tempat nongkrong baru, merayakan 7x ulang tahun setiap tahunnya, menertawakan hal konyol walaupun hanya kami bertujuh yang paham, berbagi pundak mencurahkan keluh dan kesah, berkembang dan berproses bersama kalian sungguh memberi energy positive di setiap harinya.

Teruntuk teman-teman seperjuangan: Senirupa angkatan 2011, Almamater Alumni Mu'allimaat-Mu'allimin 85 terimakasih atas kabar bahagia dari kalian yang lulus dan menikah satu persatu sehingga memotivasiku menyegerakan skripsi. Kawan organisasi selama di FBS: Hima Seruker dan BEM FBS "Srawung" 2014 terimakasih telah berproses bersama di Fakultas Humanis ini, semoga dapat menjalin jaringan kerja kelak. Komunitas Hijabers Yogyakarta dan kawan-kawan bazaar terimakasih menjadi teman yang asyik untuk saling berbagi passionku dalam dunia fashion dan berdagang.

Serta terima kasih kepada Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta dan semua pihak yang telah menyumbangkan bantuan dari awal hingga akhir yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Semoga Allah senantiasa menerangi langkah dan perjuangan kita semua. Amiin

## HALAMAN MOTTO

*“Fastabiqul Khoiroot : Berlomba-lomba dalam kebaikan”*

*(Terjemahan Al-Qur'an Al-Maidah:48)*

*“Seseorang akan selalu pandai selagi terus belajar. Bila dia berhenti belajar karena menganggap dirinya sudah pandai, maka mulailah dia bodoh.” (KHA. Mustofa Bisri)*



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, tiada henti-hentinya penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT. Atas ridho-Nya, akhirnya penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini. Sholawat serta salam penulis kirimkan kepada Rasulullah, sehingga sampai sekarang indahnnya iman dan Islam masih terasa. Bantuan dari berbagai pihak pun, tak luput dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orangtua penulis, H. Mahrizal, M.A dan Ibunda, Misma Kasim, M.A, Kakak-adik penulis, dr. Farrah Izzati Rusyda Ulfa, dr.Dika Rezkyawan dan Arief Aulia Rahman. Terimakasih telah memberikan dukungan yang luar biasa kepada penulis tidak hanya dari segi materi namun juga semangat dan doa.
2. Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn dan Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn selaku pembimbing 1 dan validator ahli media penulis. Terimakasih atas waktu, diskusi dan arahan untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Terimakasih atas ilmu yang diberikan.
3. Tim Penguji, I Wayan Suwardana, M.Sn, Maraja Sitompul, M.Sn, Drs. Suwarna, M.Pd, dan Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn. Terimakasih atas kritik dan sarannya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Januari 2016



Itsnaini Nurfauzya Rimayati

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIP CHART* UNTUK PEMBUATAN  
ILUSTRASI BUSANA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA  
DI MADRASAH MU'ALLIMAAT MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

Oleh Itsnaini Nurfauziya Rimayati  
NIM 11206244027

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan Produk media *flip chart* untuk pembelajaran ilustrasi busana untuk siswi kelas XI program IPA di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta dengan materi prinsip desain dan aplikasi prinsip desain dalam gambar busana muslimah sebagai media belajar seni rupa. 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *flip chart* Ilustrasi Busana.

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*research and development/* penelitian dan pengembangan) dengan melakukan tiga tahap pengembangan. Tahap pertama studi pendahuluan, tahap kedua pengembangan produk, tahap ketiga melakukan uji coba produk. *Flip chart* dibuat menggunakan *software Adobe Photoshop CS3, Corel Draw X4* kemudian di cetak menggunakan kertas banner ukuran 150x120cm yang digantung pada suatu tiang agar mudah digunakan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu untuk penelitian, uji coba yaitu 5 orang untuk uji coba kelompok kecil dan 15 orang untuk uji coba kelompok besar. Data dianalisis secara deskriptif dengan *prosentase*.

Hasil dari penelitian ini berupa Media pengembangan *flip chart* untuk ilustrasi busana pada mata pelajaran seni rupa dan media *flip chart* telah diuji/validasi menurut para ahli media yaitu dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa, ahli materi yaitu guru mata pelajaran seni rupa. Media *flip chart* yang dikembangkan memiliki keunggulan yaitu materi disajikan dengan pemilihan kata yang efektif sehingga mudah dipahami serta gambar-gambar menarik yang langsung berkaitan dengan materi. Hasil evaluasi dari ahli media adalah 94% skor tanggapan dan rata-rata 4,7 dengan kriteria sangat baik. Hasil evaluasi dari ahli materi adalah 82% skor tanggapan dan rata-rata 4,1 dengan kriteria sangat baik, hasil evaluasi dari uji coba kelompok kecil adalah 90% skor tanggapan dan rata-rata 4,5 dengan kriteria sangat baik, hasil evaluasi dari uji coba kelompok besar adalah 92% skor tanggapan dan rata-rata 4,6 dengan kriteria sangat baik pula, sehingga berdasarkan uji coba kelompok besar terhadap siswi kelas 2 Aliyah maka dapat dikatakan bahwa media *flip chart* yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran seni rupa.

**Kata Kunci :** media *flip chart*, mata pelajaran seni rupa, ilustrasi busana



## DAFTAR ISI

Halaman

PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II .....	8
KAJIAN TEORI.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Ilustrasi.....	8
2. Karakteristik Mata Pelajaran .....	13
3. Karakteristik Peserta didik Madrasah .....	14
4. Pengertian Kompetensi .....	17
5. Media Pembelajaran .....	19
6. Penelitian Yang Relevan.....	40
BAB III.....	45
METODE PENELITIAN .....	45
A. Metode Penelitian.....	45

B. Model Pengembangan .....	45
C. Prosedur Pengembangan .....	46
D. Lokasi Penelitian .....	54
E. Subjek dan Objek Penelitian .....	55
F. Objek penelitian .....	55
G. Jenis Data .....	55
H. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	55
I. Teknik analisis data .....	58
BAB IV .....	59
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	59
A. Hasil Penelitian .....	59
a. Analisis .....	59
b. Desain .....	61
c. Pengembangan Produk .....	62
B. Pembahasan .....	88
BAB V .....	92
PENUTUP .....	92
A. Kesimpulan .....	92
B. Keterbatasan Penelitian .....	93
C. Saran .....	93
GLOSARIUM .....	95
DAFTAR PUSTAKA .....	96
LAMPIRAN .....	97

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Alur Pengembangan Media Pembelajaran Flip Chart.....	49
Gambar 2. Story Board .....	54
Gambar 3. Cover Media Pembelajaran .....	63
Gambar 4. Halaman Utama.....	64
Gambar 5. Menu Utama dan Prinsip Desain Kesatuan.....	65
Gambar 6. Contoh Prinsip Desain Kesatuan dalam Ilustrasi busana .....	66
Gambar 7. Prinsip Desain Pusat Perhatian dalam Ilustrasi Busana .....	67
Gambar 8. Contoh Prinsip Desain Pusat Perhatian dalam Ilustrasi busana .....	68
Gambar 9. Quotes Hijab Fashion 1 .....	69
Gambar 10. Prinsip Desain Keseimbangan dan Contoh Gambar Simetri .....	70
Gambar 11. Prinsip Desain Keseimbangan dan Contoh Gambar Asimetri .....	70
Gambar 12. Prinsip Desain Keseimbangan dan Contoh Gambar Keseimbangan dalam Ilustrasi Busana .....	71
Gambar 13. Prinsip Desain Perbandingan dan Contoh Gambar Perbandingan dalam Ilustrasi Busana .....	72
Gambar 14. Contoh Gambar Perbandingan dalam Ilustrasi Busana.....	73
Gambar 15. Quotes Hijab Fashion 2 .....	74
Gambar 16. Prinsip Desain Irama dan Contoh Gambar Irama Perbandingan .....	75
Gambar 17. Prinsip Desain Irama dan Contoh Gambar Irama Radiasi dan Peralihan Ukuran.....	76
Gambar 18. Prinsip Desain Irama Pertentangan dan Contoh Gambarnya .....	77
Gambar 19. Contoh Gambar Prinsip Desain Irama .....	78

## DAFTAR TABEL

### Halaman

Tabel 1. Gambaran Penelitian Yang Relevan .....	42
Tabel 2. Rumus Presentase .....	58
Tabel 3. Hasil Penilaian Dari Ahli Media.....	79
Tabel 4. Hasil Penilaian Dari Ahli materi (Aspek Pembelajaran) .....	81
Tabel 5. Hasil Penilaian Data Uji Coba Kelompok Kecil.....	83
Tabel 6. Hasil Penilaian Data Uji Coba Lapangan .....	84

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Pengembang menjelaskan media Flip Chart .....	97
Lampiran 2. Peserta didik melakukan praktik menggambar ilustrasi busana..	97
Lampiran 3. Peserta didik melakukan praktik menggambar ilustrasi busana..	98
Lampiran 4. Foto uji coba lapangan.....	98
Lampiran 5. Hasil gambar peserta didik pada uji coba lapangan .....	99
Lampiran 6. Menjelaskan media <i>flip chart</i> pada uji coba lapangan .....	100
Lampiran 7. Hasil kerja siswi Gisella Ulrich kelas XI B .....	101
Lampiran 8. Hasil kerja siswi Hanifah kelas XI B .....	102
Lampiran 9. Hasil kerja siswi Dyah Ayu kelas XI B .....	103
Lampiran 10. Hasil kerja siswi Baituva Afdillah kelas XI B.....	104
Lampiran 11. Hasil kerja siswi Hanifah kelas XI B .....	105
Lampiran 12. Lembar evaluasi ahli media uji coba kelas kecil .....	106
Lampiran 13. Keterangan validasi bahan ajar.....	108
Lampiran 14. Lembar evaluasi ahli materi .....	110
Lampiran 15. Permohonan kesediaan uji validasi dan uji kelayakan .....	111
Lampiran 16. Permohonan uji validasi ahli media.....	112
Lampiran 17. Lembar evaluasi ahli media pasca revisi .....	113
Lampiran 18. Keterangan validasi media bahan ajar ahli media .....	115
Lampiran 19. Lembar evaluasi ahli materi .....	117
Lampiran 20. Permohonan izin penelitian .....	120
Lampiran 21. Lembar Pengesahan Hasil Validasi Media Pembelajaran .....	121
Lampiran 22. Surat Permohonan Validasi .....	122
Lampiran 23. Surat Permohonan Validasi .....	123
Lampiran 24. Lembar Pernyataan Pengesahan Validasi Media Pembelajaran	124
Lampiran 25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	125

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan juga merupakan perwujudan dari salah satu tujuan bangsa Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana tercantum dalam pembukuan Undang-Undang Dasar 1945.

Salah satu lembaga pendidikan tersebut adalah Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta, yaitu Pondok Pesantren Putri modern yang bertujuan untuk mendidik kader Persyarikatan Muhammadiyah yang kelak menjadi anggota masyarakat dengan mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam dunia usaha, dunia kerja atau pendidikan tinggi. Pembelajaran di Pesantren Putri ini sangat bergantung bagaimana kualitas pembelajaran yang saling melengkapi. Selain guru dan murid, komponen yang harus ada adalah tujuan intruksional, materi, metode, media pembelajaran, dan evaluasi.

Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta merupakan Pondok Pesantren Putri modern berempat di Jl.Suronatan Kota Yogyakarta ini terdiri dari 2 jenjang pendidikan yaitu 3 tahun Tsanawiyah atau setara dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan 3 tahun Aliyah atau setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). Selain membekali para siswi Ilmu Agama, Madrasah



Mu'allimaat juga mengajarkan Ilmu Pengetahuan Umum dan keterampilan yang mengikuti perkembangan keilmuan. Pada jenjang kelas XI Aliyah terdapat beberapa mata pelajaran produktif yang terdiri dari teori dan praktik dengan beberapa kompetensi yang harus dicapai yang berkaitan erat dengan kedudukannya dalam kurikulum sekolah. Sebagai bagian dari kurikulum, maka kompetensi tersebut dalam pelaksanaannya menekankan pada aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Aspek kognitif maksudnya adalah adanya pemahaman, pengetahuan dan penguasaan materi pelajaran oleh peserta didik. Aspek afektif adalah sikap, kesiediaan menerima, memberi tanggapan, menilai, organisasi dan karakterisasi, sedangkan Aspek psikomotorik merupakan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik.

Salah satu mata pelajaran produktif yang diberikan oleh Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta kepada siswinya khususnya bagi siswi kelas XI Aliyah adalah mata pelajaran seni rupa. Mata pelajaran seni rupa ini membahas semua materi mulai dari pengenalan alat dan bahan menggambar sampai penyelesaian pembuatan gambar. Salah satu materi pada mata pelajaran seni rupa pada siswi kelas XI Aliyah adalah ilustrasi busana. Permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran ilustrasi busana yaitu belum efektifnya media pembelajaran yang digunakan karena guru hanya menyampaikan dengan metode ceramah dan demonstrasi di papan tulis. Akibatnya peserta didik kurang memahami materi sehingga pada saat penugasan pratik masih banyak yang belum mampu mandiri dalam mengerjakan tugas.

Oleh karena itu pemahaman siswi yang diikuti praktik tersebut merupakan hal terpenting dalam menentukan pencapaian kompetensinya. Cara tersebut dapat dilakukan dengan melibatkan komponen-komponen pembelajaran yang saling berkaitan melalui penggunaan metode yang tepat, pemberian media yang mampu memperjelas materi, keterlibatan interaksi dua arah antara guru dan siswi.

Melihat situasi demikian, guru perlu tanggap dengan kesulitan yang dihadapi terutama materi yang diikuti dengan praktik. Meskipun guru sudah memberikan demonstrasi, peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam mengingat materi. Untuk menciptakan pembelajaran ideal diperlukan media yang dapat membantu siswi memahami materi.

Isi materi belum menunjukkan pengetahuan awal yang harus dikuasai siswi dan tahapan-tahapan yang dapat dipelajari selangkah demi selangkah, sedangkan sekolah sesungguhnya telah memiliki perpustakaan dan laboratorium komputer, namun referensi di perpustakaan mengenai buku seni rupa masih kurang. Sementara laboratorium komputer belum dapat dimanfaatkan secara maksimal, oleh sebab itu diperlukan adanya media untuk mendukung metode demonstrasi sehingga mampu membantu para peserta didik memahami materi ilustrasi busana dan tahapan-tahapan penyelesaiannya. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *flip chart*.

Media *flip chart* merupakan media yang berisikan bahan pelajaran yang digantung pada suatu tiang gantungan kecil dan cara menyajikannya di balik satu persatu. Kelebihan media *flip chart* yaitu bersifat menunda penyampaian pesan dan penyampaian pesan dilakukan secara bertahap sehingga memungkinkan siswi

mempelajari materi selangkah demi selangkah, artinya sebelum siswi mempelajari informasi atau keterampilan lanjutan yang terdapat dalam media *flip chart*, siswi terlebih dahulu memahami keterampilan dasar atau dengan kata lain sebuah keterampilan baru dapat ditunjukkan oleh guru apabila keterampilan sebelumnya telah dikuasai siswi. Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media *flip chart* untuk pembuatan ilustrasi busana pada mata pelajaran seni rupa di madrasah Muallimat Muhammadiyah Yogyakarta terhadap pencapaian kompetensi mata pelajaran seni rupa penyelesaian ilustrasi busana. Dengan adanya media *flip chart* dimana penyampaian materi dilakukan secara bertahap, diharapkan siswi dapat lebih memahami materi yang disampaikan, dapat menyelesaikan praktik (keterampilan) dengan tepat dan menunjukkan sikap kompeten sehingga ketuntasan belajar dan ketuntasan minimum yang telah ditentukan dapat tercapai dengan baik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil observasi dan latar belakang di atas ada beberapa masalah sebagai berikut :

1. Belum tersedianya media yang mendukung pembelajaran seni rupa terutama dalam materi ilustrasi busana.
2. Diperlukan media pembelajaran alternatif yaitu *flip chart* karena minat siswi dalam mengikuti pembelajaran seni rupa rendah yaitu kurang disiplin, kurang kreatif, cenderung pasif, dan kurang mandiri.
3. Kurangnya referensi dari laboratorium dan perpustakaan sekolah terutama buku-buku menggambar.

4. Guru mata pelajaran selama ini hanya menjelaskan melalui metode demonstrasi papan tulis.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini pembahasan masalah dimaksudkan untuk menfokuskan permasalahan yang akan dibahas. Selain itu, dengan mengingat akan keterbatasan ketersediaan waktu, biaya maupun kemampuan yang dimiliki oleh peneliti. Penelitian ini akan di batasi pada hal berikut:

1. Pengembangan media ilustrasi busana mendeskripsikan penerapan prinsip-prinsip desain dalam ilustrasi busana dengan menggunakan media *flip chart*.
2. Penerapan media pembelajaran *flip chart* agar minat siswi dalam mengikuti pembelajaran seni rupa menjadi lebih mandiri, kreatif, dan mandiri.

### **D. Perumusan Masalah**

Adapun rumusan penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengembangkan media *flip chart* pada mata pelajaran Seni Rupa ilustrasi busana bagi siswi kelas XI Aliyah Madrasah Mu'allimaat Yogyakarta.
2. Menerapkan media pembelajaran *flip chart* pada mata pelajaran Seni Rupa materi ilustrasi busana untuk siswi kelas XI Aliyah Madrasah Mu'allimaat Yogyakarta.

### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *flip chart*:

1. Komposisi dari media pembelajaran ini adalah:
  - a. Materi prinsip-prinsip desain dalam penerapannya pada ilustrasi busana.
  - b. Tampilan media pembelajaran menarik untuk digunakan.
  - c. Tulisan dalam materi pembelajaran dapat dibaca dengan jelas juga menggunakan kalimat efektif yang mudah dipahami.
  - d. Gambar-gambar ilustrasi busana yang ada dalam media pembelajaran sangat menarik.
2. Isi dari media pengembangan *flip chart*:
  - a. Pengertian prinsip desain.
  - b. Prinsip-prinsip desain: kesatuan, pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan dan irama.
  - c. Penjelasan prinsip desain dalam ilustrasi busana dan contoh gambarnya.
  - d. Penerapan penyelesaian ilustrasi busana dengan teknik pewarnaan kering.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diharapkan, antara lain :

1. Secara teoretis, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan alternatif penyampaian materi pembelajaran seni rupa dengan menggunakan media *flip chart* untuk memperbaiki kompetensi penyelesaian ilustrasi busana.
2. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Guru

Dapat meningkatkan kualitas pengajaran serta mengoptimalkan penggunaan *flip chart* sebagai media pembelajaran gambar ilustrasi pada mata pelajaran seni rupa.

- b. Bagi siswi

Dapat memotivasi siswi untuk mengikuti pembelajaran sehingga mampu memahami materi yang telah disampaikan, khususnya pada mata pelajaran seni rupa kompetensi ilustrasi busana.

- c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan variasi media pada setiap mata pelajaran, tidak hanya mata pelajaran seni rupa.



## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Ilustrasi**

##### **a. Pengertian Ilustrasi**

Secara etimologis dalam *Webstion New Compact Format Dictionary* (1985), istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris, *illustration* dengan bentuk kata kerja *to illustrate* dan dari bahasa latin *illustrare* yang berarti membuat terang dengan menunjukkan contoh, khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram, dan lain sebagainya atau memberi hiasan dengan gambar-gambar. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999: 372), ilustrasi adalah:

- 1) Gambar untuk memperjelas isi buku, karangan.
- 2) Gambar, desain atau diagram untuk menghias (misalnya halaman sampul).
- 3) Keterangan (penjelas) tambahan berupa contoh, bandingan dan sebagainya. Untuk memperjelas paparan tulisan, Mayer (dalam Muharrar, 2003: 2) mendefinisikan ilustrasi sebagai: gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut.

Dalam perkembangannya, ilustrasi tidak lagi hanya terbatas sebagai gambar yang mengiringi teks tetapi berkembang ke arah yang lebih luas. Ilustrasi kemudian didefinisikan sebagai gambar atau alat bantu lain yang

membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik.

Pada *The History of Illustrated Book* menurut Kurt Weitsman (dalam Muharrar, 2003: 56 ) dijelaskan oleh : seorang yang pernah meneliti asal muasal seni ilustrasi mendapatkan bahwa kelahiran seni ilustrasi didorong oleh kebutuhan akan penjelasan yang bersifat visual, jadi lebih bersifat praktis daripada dekoratif. Suatu karya ilustrasi visual yang baik harus selalu dapat dikomunikasikan sehingga bisa mempengaruhi pengamat atau pembaca sebuah cerita sehingga dapat melahirkan suatu tanggapan atau reaksi atas karya tersebut.

Dijelaskan bahwa pendekatan, teknik, atau corak yang digunakan oleh ilustrator dapat saja bervariasi, akan tetapi seorang ilustrator senantiasa berniat menggambarkan secara grafis (yaitu bersifat menguraikan atau menjelaskan) dari sebuah obyek (benda, suasana, peristiwa atau ide). Subjek tersebut mungkin berasal dari teks atau murni berasal dari sang ilustrator; dalam penyajiannya dapat berbentuk realistis ataupun imajinatif, dapat menyampaikan informasi, mencatat peristiwa, mengkritik, mempropagandakan suatu ide atau menyampaikan ucapan selamat. Penggunaan media dalam penciptaan ilustrasi dapat bermacam-macam dan bidang yang akan dikenakan ilustrasi pun beragam. Walaupun begitu ilustrasi diciptakan selalu diniatkan sebagai penggambaran grafis dari sebuah subyek. Seorang ilustrator harus mempersiapkan dirinya dengan baik yaitu:

- 1) Ilustrator harus memiliki pengetahuan akan unsur-unsur formal seni rupa seperti garis, bentuk, warna, tekstur, pencahayaan, komposisi, dan perspektif. Ia harus mempunyai pengalaman praktis dalam penyajian unsur-unsur tersebut.
- 2) Ilustrator harus paham penggunaan berbagai media atau alat ilustrasi seperti pensil, pena, kuas, pestel, tinta, cat air, cat minyak, akrilik dan alat lainnya. Karena ilustrasi memiliki hubungan dengan cetak-mencetak, maka ilustrator harus akrab dengan teknik tersebut.
- 3) Ilustrator harus memiliki pengetahuan mengenai teknik berkomunikasi yang dapat menunjang keterampilannya dalam mengkomunikasikan idenya.

Pendapat penyusun mengenai ilustrasi adalah karya seni rupa dua dimensi berupa lukis dan gambar yang berisi tentang suasana, peristiwa, adegan yang pada dasarnya dipergunakan untuk memperjelas ceritera.

#### **b. Jenis dan Teknik Ilustrasi**

- 1) Ilustrasi buku (merujuk pada ilustrasi yang dibuat sebagai pendamping atau penjelas teks pada buku). Adapun beberapa jenisnya antara lain : Ilustrasi Buku Ilmiah (non-fiksi), Ilustrasi Buku Kesusastaan, Ilustrasi Buku Anak-anak, Ilustrasi Buku Komik.
- 2) Ilustrasi Editorial merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk menyajikan pandangan (opini) dimuat di surat kabar atau majalah, jenisnya antara lain : Ilustrasi Kolom, Komik Strip, Karikatur, Kartun.

- 3) Ilustrasi Busana (merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk memperkenalkan atau menjual produk busana yang sedang mode).
- 4) Ilustrasi Televisi (Ilustrasi yang dibuat untuk kepentingan siaran televisi. Dapat berupa sket sederhana sampai ilustrasi yang mendetail dan berwarna warni, ilustrasi televisi didesain untuk siaran televisi).
- 5) Ilustrasi Animasi (ilustrasi ini menampilkan unsur rupa atau gambar dan gerak. Penggabungan antara ilustrasi dan film membawa pada penemuan ilustrasi animasi)
- 6) Seni Klip (*Clip Art*) merupakan ilustrasi yang dibuat untuk mendukung suatu tulisan, tetapi tidak memiliki biaya untuk membelinya. Seni klip merupakan seni siap saji di mana dapat ditempatkan pada *lay out* tanpa harus meminta izin atau membayar royalti pada orang lain, seni ini dapat berbentuk cetakan atau digital.
- 7) Ilustrasi Cover, Kalender, Kartu Ucapan, Perangko, Poster, dan lain sebagainya. (Ilustrasi ini dibuat untuk memenuhi maksud dan tujuan dari benda-benda di mana ia ditampilkan.

Menurut Poerwodarminta (dalam Fatriani, 2006) ada beberapa teknik yang dapat dicapai dalam membuat sebuah karya ilustrasi dengan teknik *drawing* atau gambar tangan, antara lain:

- 1) *Line Drawing*, yaitu gambar yang dibuat dengan menggunakan alat pena dan tinta gambar. Gambar ini hanya berwarna hitam putih. Ilustrasi yang sering dikerjakan dengan teknik ini adalah kartun, karikatur, dan sejenisnya.

- 2) *Wash Drawing* yaitu teknik dalam menggambar yang menggunakan media basah. Digambar dengan garis yang lembut dan sapuan kuas segara bersama-sama dengan keselarasan yang sempurna. Gambar dengan teknik ini dinuat dengan menggunakan kuas, hasilnya lebih *realistis*, mirip foto hitam putih. Gambar dengan teknik ini dibedakan menjadi dua macam yakni: (a) *tight drawings*, yaitu gambar ilustrasi dengan teknik *wash drawing* yang lebih bersifat rinci dan realistis, (b) *loose drawing* yaitu, ilustrasi dengan teknik *wash drawing* yang lebih bersifat impresif (menggambarkan efek pencahayaan secara spontanitas).
- 3) *Scratchboard*, yaitu ilustrasi yang menggunakan kertas bertekstur khusus sebagai medianya.
- 4) Teknik ilustrasi lain yang banyak kita jumpai di sekitar kita. Media yang dapat dipakai antara lain pensil, krayon, cat minyak, dan lain-lain.

Menurut Muharrar (2003:52) berdasarkan teknik pembuatannya, ilustrasi dibedakan menjadi 3 bagian yakni: (1) ilustrasi dengan teknik gambar tangan, (2) ilustrasi dengan teknik fotografi, atau alat elektronik lain misalnya komputer, dan (3) ilustrasi dengan teknik gabungan gambar tangan dan teknik fotografi atau alat elektronik lainnya, sebagai hasil ekspresi dan kreasi dari ilustratornya. Ilustrasi diharapkan mampu menarik perhatian, merangsang minat untuk membaca kesan dan pesan yang disampaikan pada cerita atau berita dengan kata lain kehadirannya diharapkan mampu menerangkan persaingan dalam menarik perhatian pembaca di antara rentetan pesan lainnya. Membuat corak tertentu pada suatu tulisan yang

menggambarkan masa atau zaman pada saat tulisan ini dibuat, misalnya masa “Victorian” digambarkan dengan bentuk yang lembut dan garis beroramen.

### **c. Media Ilustrasi**

Media diartikan sebagai bahan atau peralatan yang dibutuhkan. Dalam menggambar ilustrasi tidak dibutuhkan peralatan khusus. Berdasarkan medianya, peralatan menggambar ilustrasi dibedakan menjadi dua yaitu media hitam putih dan mediawarna. Yang termasuk media hitam putih antara lain pensil, pena, trek pen, spidol, kuas dan tinta bak. Sedangkan media pewarna antara lain

- 1) Pensil/spidol warna
- 2) Cat Air (berbasis air)
- 3) Cat Poster
- 4) Cat Minyak (berbasis minyak)

## **2. Karakteristik Mata Pelajaran**

Menurut Chodiyah (1982), ilustrasi/desain busana erat hubungannya dengan mode (*fashion*). Mode (*fashion*) merupakan cabang dari seni rupa. Karya seni rupa mempunyai suatu desain, yaitu suatu rupa yang dihasilkan karena susunan unsur-unsurnya. Desain adalah suatu susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Suatu desain yang baik harus dilandasi unsur-unsur tersebut serta cara penyusunannya. Suatu desain yang baik memperhatikan susunan yang teratur dari bahan-bahan yang digunakan sehingga menghasilkan suatu benda yang indah dan dapat dipakai.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003), rancangan/desain busana yaitu rancangan model busana berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis,



bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan sebagai busana. Desain busana harus mengilustrasikan dengan jelas apa yang ada dalam pikiran seorang perancang hingga dapat dibaca oleh orang lain dalam bentuk gambar.

Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993), desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibentuk berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Desain ada dua macam, meliputi:

- a) Desain struktur yaitu desain yang wajib ada pada setiap rancangan berupa siluet S, A, H, I, Y dan siluet bustle.
- b) Desain hiasan yaitu desain untuk memperindah desain struktur berupa bentuk kerah, saku, pita, hiasan, kancing, dll.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ilustrasi/gambar busana adalah merancang busana dengan menerapkan unsur dan prinsip desain dalam bentuk gambar agar dapat dibaca oleh orang lain sebelum direalisasikan dalam wujud suatu busana.

### **3. Karakteristik Peserta didik Madrasah**

Peserta didik Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta kelas XI program IPA yang menjadi subjek penelitian berusia kisaran 16–18 tahun merupakan usia remaja akhir. Karena sekolah ini khusus perempuan maka semua atmosfer dan perilaku keseharian peserta didik berbeda dengan sekolah pada umumnya. Perempuan cenderung memperhatikan penampilannya daripada laki-laki, karena perempuan cenderung menyukai sesuatu yang detil dan menarik perhatian. Awal masa remaja berlangsung kira-kira tiga belas tahun sampai enam belas tahun atau tujuh belas tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun

sampai 18 tahun, yaitu usia mata secara hukum. Pada masa remaja akhir ini mereka mulai mencari identitas diri yang mempengaruhi pembentukan mental dan sikap, minat dan perhatian mereka. Anak sekolah menengah atas mulai memikirkan masa depan mereka secara sungguh-sungguh. Hal ini akan sangat berpengaruh pada proses belajar.

Berdasarkan teori belajar kognitif, proses belajar akan berjalan dengan baik bila materi pelajaran berkesinambungan secara tepat dan serasi dengan struktur kognitif siswa. Ilmu pengetahuan dibentuk melalui proses interaksi yang bersinambungan dengan lingkungan. Dalam usia remaja akhir perkembangan kognisi sedang menuju proses penyempurnaan, Fase remaja berlangsung dari usia 12-13 tahun hingga 20 tahun. Pada masa ini, pola pikir dan tingkah laku sangat berbeda dari usia anak-anak. Hubungan dengan teman sebaya lebih erat dibandingkan hubungan dengan orang tua.

Di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta terdapat peraturan yang berbeda pada sekolah umum. Peraturan dibuat lebih ketat agar peserta didik teratur dan tidak keluar dari koridor agama baik dalam berperilaku maupun berpenampilan. Dalam berbusana sehari-hari peserta didik di harukan memakai pakaian Islami dan *syar'i* (menutup aurat dan tidak memperlihatkan lekuk tubuh). Oleh karena itu dengan adanya pembelajaran ilustrasi busana diharapkan dapat mengarahkan peserta didik bagaimana berbusana sesuai aturan yang berlaku tapi tetap terlihat serasi dengan menggunakan prinsip-prinsip desain seni rupa.

Menurut teori belajar kognitif, pengetahuan tidak dapat dipindah begitu saja dari pikiran guru ke pikiran siswa. Proses pembelajaran siswa terbentuk dari

lingkungan belajar yang dapat membantu siswa membangun konsep atau prinsip berdasarkan kemampuannya sendiri. Ciri-ciri pembelajaran pandangan kognitif menurut (Sugihartono: 2007: 114) yaitu :

- a) Menyediakan pengalaman belajar dengan mengkaitkan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik sedemikian rupa sehingga belajar melalui proses pembentukan pengetahuan.
- b) Menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar, tidak semua mengerjakan tugas yang sama.
- c) Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi yang realistik dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkret.
- d) Mengintegrasikan pembelajaran sehingga memungkinkan terjadinya transmisi sosial yaitu interaksi dan kerja sama dengan orang lain atau lingkungan.
- e) Memanfaatkan berbagai media sehingga pembelajaran lebih efektif.
- f) Melibatkan siswa sehingga siswa menjadi tertarik dan berkeinginan untuk belajar.

Remaja sudah mampu memformulasikan suatu hipotesis tentang keadaan atau peristiwa, kemudian menguji dalam realitas. Remaja sudah mampu untuk berpikir atau nalar tentang sesuatu yang berada di luar pengamatannya. Mampu merumuskan pengertian dan gagasan yang akhirnya membentuk konsep-konsep tentang sesuatu dari masa lalu melalui masa sekarang sampai masa depan.

Berdasarkan ciri-ciri pembelajaran tersebut memanfaatkan media sebagai sarana atau alat belajar selain lebih efektif dapat pula melibatkan peserta didik

sehingga tertarik dan memiliki keinginan belajar secara mandiri dan berdampak pada interaksi sosial dengan lingkungannya baik dengan guru maupun teman sekelasnya. Media merupakan alat komunikasi yang berguna untuk mengefektifkan proses belajar mengajar secara mandiri maupun klasikal.

#### **4. Pengertian Kompetensi**

Kompetensi merupakan kecakapan hidup (*life skill*) yang mencakup pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Menurut Mulyasa (2010: 1) kompetensi adalah perpaduan dari pengetahuan, ketrampilan, nilai, dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Menurut Kurikulum 2004 “Kerangka Dasar” (edisi 2003), dijelaskan bahwa “Kompetensi adalah kemampuan yang dapat dilakukan oleh peserta didik, yang mencakup pengetahuan, ketrampilan, sikap dan perilaku”. Berkaitan dengan perumusan tersebut, maka kompetensi dapat dikenali melalui dari sejumlah hasil belajar dan indikator yang dapat diukur dan diamati. Sementara menurut Yamin (2013: 1) kompetensi adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik yang mencakup 3 aspek yaitu pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Ada beberapa aspek atau ranah yang terkandung dalam konsep kompetensi sebagai berikut:

- a) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu kesadaran individu dalam bidang kognitif.
- b) Pemahaman (*understanding*), yaitu kedalaman kognitif dan afektif yang dimiliki oleh setiap individu.
- c) Kemampuan (*skills*), yaitu kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepada dirinya.

- d) Nilai (*value*), yaitu standar perilaku yang telah diyakini dan secara langsung telah menyatu dalam diri individu.
- e) Sikap (*attitude*), yaitu perasaan yang berkaitan dengan rasa senang atau tidak senang, suka atau tidak suka.
- f) Minat (*interest*), yaitu kecenderungan setiap individu untuk melakukan suatu perbuatan.

Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa kompetensi mencakup pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang dikuasai seseorang agar dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif dan psikomotor sehingga dapat menunjang keberhasilan. Ilustrasi busana merupakan salah satu Kompetensi pada mata pelajaran produktif seni rupa di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta khususnya kelas XI Alliyah.

RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) seni rupa dapat dilihat di lampiran halaman 125.

Pada standar kompetensi ilustrasi busana terdapat materi pembelajaran tentang penerapan teknik pembuatan ilustrasi busana yang membutuhkan kemampuan yang bagus karena kemampuan menggambar proporsi tersebut akan diterapkan pada kompetensi seni rupa yang lainnya terutama untuk mendesain proporsi gambar. Oleh karena itu dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan pengetahuan dan ingatan yang baik supaya materi tersebut dapat bermanfaat untuk materi selanjutnya. Dalam pembuatan media pembelajaran *flip chart* ilustrasi busana akan berisi materi tentang prinsip-prinsip desain pada ilustrasi busana dan

penerapannya dengan contoh gambar busana yang menarik, dimana unsur dan prinsip desain merupakan dasar dari seni rupa.

## **5. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media dalam dunia pendidikan disebut dengan media pembelajaran. Arsyad (2011: 3), mengatakan bahwa kata media berasal dari kata medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar, yang artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely dalam (Azhar, 2011: 3) mengatakan bahwa media pendidikan apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Dalam arti luas media pembelajaran adalah media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti, slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata serta kunjungan ke luar sekolah (Oemar Hamalik, 2005: 202).

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar atau segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Media dalam bidang pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh karena itu keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Media adalah segala

sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa

Di lain pihak menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2003: 25) ada beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif penggunaan media sebagai alat pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, yaitu:

- a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- b) Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan dengan catatan elemen pengetahuan terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan individu.
- g) Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h) Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban pendidik untuk menjelaskan berulang-ulang dapat dikurangi.

Berdasarkan kajian di atas dapat disimpulkan bahwa media pendidikan adalah alat atau bahan pembelajaran yang fungsinya sebagai perantara dalam berkomunikasi dengan siswa dan tujuannya untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat

berjalan dengan lancar serta tujuan pembelajaran tercapai. Untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dilakukan dengan menggunakan beberapa animasi yang terdapat pada media pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa saat terjadinya proses belajar.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi gaya belajar, minat, intelegensia, keterbatasan daya indera, dan lain-lain yang dapat di atasi dengan adanya media pembelajaran.

Azhar Arsyad (2003: 2-3) mengemukakan bahwa media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya. Selain itu, pemakaian seperti buku, gambar, peta, bagan, film, model, dan alat-alat demonstrasi maka peserta didik akan belajar lebih efektif sebab hal-hal yang telah dilihat akan memberikan kesan penglihatan yang lebih jelas, mudah mengingatnya dan mudah pula dipahami. Oleh karena itu, penggunaan media dalam proses belajar mengajar penting diperhatikan dan kedudukan sebagai alat bantu metode pembelajaran dapat memaksimalkan penyampaian materi.

Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (1992:2) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu :



- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Sementara itu, manfaat media menurut Sadiman dkk (2011: 17-18):

- 1) Memperjelas penyajian pesan sehingga pesan yang disampaikan tidak terlalu bersifat verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
  - a) Obyek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, fillm bingkai, film, atau model.
  - b) Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
  - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *high speedfotografi*.

- d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto.
  - e) Obyek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
  - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Mampu mengatasi sikap pasif siswa dalam pembelajaran, karena dapat :
- a) Menimbulkan gairah untuk belajar.
  - b) Terjalannya interaksi secara langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - c) Peserta didik belajar dapat belajar secara mandiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Mampu memecahkan kesulitan guru bilamana semua harus di atasi sendiri karena media dapat:
- a) Memberikan rangsangan yang sama.
  - b) Menyamakan pengalaman, dan
  - c) Menimbulkan persepsi atau pandangan yang sama.

Dari beberapa pernyataan di atas tampak bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat untuk membantu guru menyampaikan informasi dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, media bisa menumbuhkan ketertarikan siswa untuk belajar, siswa menjadi belajar dengan mandiri, dan memberikan variasi dalam pembelajaran. Dalam pengembangan media

*flip chart* diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik pada khususnya dan pengajar pada umumnya, karena media tersebut didesain secara menarik supaya dapat memotivasi belajar siswa.

### **c. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Seiring perkembangan jaman dan teknologi, jenis-jenis media pendidikan semakin bervariasi dan inovatif. Azhar Arysad (2003: 29) mengelompokkan media pendidikan berdasarkan perkembangan teknologi ada empat kelompok yaitu :

#### **1) Media berbasis visual**

Media berbasis visual adalah media yang memvisualkan pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik yang dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti gambar, foto/ilustrasi, sketsa, gambar garis, grafik, bagan, *chart*, atau gabungan dari dua bentuk atau lebih. Keberhasilan dari media visual ini ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual.

#### **2) Media berbasis Audio-Visual**

Media audio visual merupakan media yang menggabungkan antara media audio dan visual. Media ini dalam penulisan naskah atau *story board* memerlukan persiapan yang banyak. Macam-macam media audio-visual yaitu film dan televisi.

#### **3) Media berbasis Komputer**

Media pembelajaran berbasis komputer memiliki tujuan untuk memaksimalkan aktivitas belajar dan mengajar sebagai interaktif kognitif antara

peserta didik, materi pelajaran, dan instruktur. Melalui media ini materi dapat disampaikan langsung kepada peserta didik melalui interaksi dengan pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem komputer.

#### 4) Multimedia

Multimedia secara sederhana diartikan sebagai lebih dari satu media.

Media ini dapat berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video.

Sementara menurut Seels dan Glasgow dalam (Azhar, 2003: 33-35), media dapat dikelompokkan menjadi media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional terdiri atas slides, gambar, poster, foto, audio, film, televisi, video, simulasi, realia, *chart*. Media teknologi mutakhir terdiri atas media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen dan kuliah jarak jauh, dan media berbasis mikroprosesor seperti *Komputer Assisted Instruction* (CAI), permainan komputer interaktif, *hypermedia*, Compact disk.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan bentuknya maupun berdasarkan perkembangan teknologi. Pada intinya semua media pembelajaran tersebut mempunyai tujuan yang sama yaitu sebagai perantara penyampaian informasi dari sumber kepada penerima. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual dengan jenis media *chart* yang berbentuk bagan balikan yaitu *flip chart*.

#### **d. Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media memerlukan kejelian, karena didasarkan pada beberapa faktor yang saling berhubungan. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang tepat menurut Ibrahim dan Nana (2003:120-121):

- 1) Jenis kemampuan yang akan dicapai, sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri.
- 3) Kemampuan guru menggunakan suatu jenis media dalam pembelajaran.
- 4) Keluwesan atau fleksibilitas dalam penggunaan media tersebut.
- 5) Kesesuaiannya dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada.
- 6) Ketersediannya (media yang telah ada atau perancangan media untuk keperluan pembelajaran).
- 7) Biaya. Dibutuhkan biaya di setiap pembuatan media.

Selain memerlukan kejelian, pemilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Menurut Hamalik (1994: 7) ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam pemilihan media antara lain:

- 1) Rasional, artinya media pengajaran yang akan disajikan harus masuk akal dan mampu dipikirkan kita.
- 2) Ilmiah, artinya media yang digunakan sesuai dengan perkembangan akal dan ilmu pengetahuan.
- 3) Ekonomis, artinya dalam pembuatannya tidak terlalu mengeluarkan banyak biaya atau sesuai dengan kemampuan pembiayaan yang ada.

- 4) Praktis dan efisien, artinya media tersebut mudah digunakan dan tepat dalam penggunaannya.
- 5) Fungsional, artinya media yang disajikan oleh guru dapat digunakan dengan jelas oleh peserta didik.

Selanjutnya, dikemukakan bahwa dalam pemilihan media perlu mempertimbangkan media apa yang akan digunakan karena media yang dipilih harus sesuai dengan :

- a) Tujuan pengajaran.
- b) Bahan pelajaran.
- c) Metode mengajar.
- d) Tersedia alat yang dibutuhkan.
- e) Pribadi pengajar.
- f) Minat dan kemampuan pembelajar.
- g) Situasi pengajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media perlu memperhatikan faktor-faktor antara lain: jenis kemampuan yang akan dicapai, kegunaan dari media, kemampuan guru menggunakan media, fleksibel, kesesuaian alokasi waktu, dan sarana pendukung, rasional, ilmiah, ekonomis, praktis, dan fungsional. Selain faktor-faktor, ada beberapa hal dalam yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media meliputi tujuan pengajaran, bahan pelajaran, metode mengajar, alat yang dibutuhkan, pribadi mengajar, minat dan kemampuan pembelajar serta situasi pengajaran.

## e. Media *Flip Chart* Sebagai Media Pembelajaran

### 1) Pengertian Media *Flip Chart*

*Flip chart* merupakan susunan gambar-gambar yang digantung pada suatu tiang gantungan kecil, cara menunjukkannya di balik satu persatu (Anitah, 2012: 20). *flip chart* adalah lembaran-lembaran menyerupai album berukuran kalender yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. lembaran kertas yang berisikan bahan pelajaran yang tersusun rapi dan baik. *Flip chart* digunakan untuk memecahkan masalah guru pada materi yang terlalu banyak, selain itu media *flip chart* tepat digunakan untuk menyampaikan materi yang bersifat proses, atau konsep karena penyampaian pesan dilakukan secara bertahap dan bersifat menunda penyampaian pesan. Adapun *flip chart* digunakan sebagai media pembelajaran apabila urutan informasi yang akan disajikan sulit ditunjukkan dalam selembarnya chart (Sadiman, dkk, 2011: 36-37).

Menurut Nana Sudjana dan Rivai Ahmad (1990: 27) *Chart* adalah media yang menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. *Chart* dibedakan menjadi beberapa macam, antara lain *flip chart* (bagan balikan), *hidden chart* (bagan arus) dan *stream chart* (kebalikan bagan pohon). Adapun penyajian informasi dalam *flip chart* dapat berupa:

- a) Gambar-gambar.
- b) Diagram.
- c) Angka-angka.

Berdasarkan uraian tentang *flip chart*, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flip chart* merupakan susunan gambar-gambar, diagram, huruf-huruf dan angka-angka yang berisikan bahan pelajaran yang tersusun rapi dan baik yang diikat pada suatu tiang gantungan kecil dengan penyajiannya di balik satu persatu (bertahap).

## **2) Tujuan dan Manfaat Media *Flip Chart***

Menurut Haryanto (2003: 70) *flip chart* merupakan bagian dari media *chart* disusun sebagai bahan ajar dengan tujuan :

- a) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yaitu bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan settingatau lingkungan sosial siswa.
- b) Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar disamping buku.
- c) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Ada sejumlah manfaat yang diperoleh apabila seorang tenaga pengajar mengembangkan media pembelajaran sendiri untuk mengatasi kekurangan atau keterbatasan persediaan media yang ada yang dikemukakan Midun dalam Asyhar (2012: 41) yaitu:

- a) Media pembelajaran dapat dibuat bervariasi sehingga mampu memperluas sajian materi yang diberikan sesuai karakteristik siswa.
- b) Menambah kemenarikan tampilan materi yang dapat meningkatkan efektivitas belajar.



- c) Siswa memperoleh pengalaman yang beragam selama proses pembelajaran.
- d) Dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret kepada siswa.
- e) Mampu menyajikan materi yang sulit dijelaskan kepada siswa.
- f) Memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
- g) Dapat melahirkan kreativitas pada siswa.
- h) Dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- i) Mampu memecahkan masalah yang dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *flip chart* memiliki tujuan dan manfaat dalam pembelajaran. Tujuan media *flip chart* antara lain menyediakan bahan ajar yang sesuai, memberikan alternatif bahan ajar dan mempermudah guru dalam pembelajaran. Sementara manfaat dari mengembangkan media *flip chart* yaitu media dapat dibuat lebih bervariasi, menambah kemenarikan tampilan media, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang beragam, konkret, mudah dipahami dan mampu melahirkan kreativitas, meningkatkan efisiensi serta memberikan solusi dalam proses pembelajaran.

### **3) Kelebihan dan Kekurangan Media *Flip Chart***

Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 88) menjelaskan bahwa media *flip chart* efektif dalam pembelajaran karena pesan pembelajaran disajikan secara langsung. Indikator efektif maksudnya adalah ketercapaian tujuan atau kompetensi yang akan diajarkan sudah direncanakan sehingga mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran. Media *flip chart* ini juga masih efektif dan

efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang tidak terdapat atau tidak dapat disajikan dalam media lain (Hujair Ah Sanaky, 2011: 70). Menggunakan media berbasis visual seperti *flip chart* memiliki kelebihan untuk menumbuhkan minat peserta didik dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata, menyajikan pesan secara bertahap, penyajiannya dapat dibuka atau di balik dan dapat ditunjukkan kembali, media *flip chart* dapat digunakan dalam memecahkan masalah guru pada materi yang terlalu banyak karena dalam media ini penyampaian pesan yang dilakukan secara bertahap dan bersifat menunda penyampaian pesan. Media *flip chart* sebagai salah satu media *chart* memiliki kelebihan untuk memperagakan suatu pokok pelajaran yang menunjukkan adanya hubungan, perkembangan, atau perbandingan tentang sesuatu. Kelebihan media *flip chart* antara lain:

- a) Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara praktis.
- b) Dapat digunakan didalam maupun diluar ruangan.
- c) Bahan dan pembuatannya relatif mudah.
- d) Mudah dibawa kemana-mana.
- e) Mampu meningkatkan aktivitas siswa karena dapat digunakan dimana mana sehingga peserta didik tetap bisa belajar.

Hujair AH Sanaky (2011: 68) mengemukakan bahwa media *flip chart* atau lembaran balik memiliki kelebihan-kelebihan diantaranya :

- a) Bahan pelajaran disajikan dengan menggunakan gambar seri, sehingga secara bertahap satu demi satu bahan pelajaran tersebut disampaikan oleh guru kepada siswa.
- b) Apabila telah digunakan dapat disimpan dan digunakan kembali secara berulang ulang.
- c) Tidak banyak membuang waktu karena materi pelajaran telah disiapkan.
- d) Lebih menarik perhatian dan minat siswa, karena materi disajikan secara bertahap.
- e) Bila akan digunakan dapat dipasangkan pada gantungannya.
- f) Setelah pengajar menyampaikan materi pelajaran, lembaran dalam *flip chart* dapat dipisah-pisahkan oleh guru agar peserta didik dapat membaca kembali materi yang telah disajikan.

Sedangkan kelemahan-kelemahan media *flip chart* sebagai salah satu media pajang yang dikutip dari Arsyad (2003: 42) antara lain:

- a) Terbatas penggunaannya pada kelompok kecil.
- b) Memerlukan keahlian khusus dari penyajiannya apalagi jika memerlukan penjelasan verbal.
- c) Kurang menarik bila dibandingkan dengan media-media yang diproyeksikan.
- d) Pengajar mungkin merasa berat karena persoalan waktu, tenaga, dan biaya.

- e) Pengajar tidak memiliki keahlian untuk menulis yang baik atau indah dalam lembaran *flip chart*.
- f) Pengajar tidak memiliki kemampuan untuk membuat tempat gantungan untuk menggantungkan *flip chart*.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media *flip chart* sebagai media pembelajaran terdapat kelebihan antara lain mempercepat pencapaian kompetensi atau tujuan yang pembelajaran, menyajikan pesan secara bertahap, bersifat menunda penyampaian pesan, menyajikan pesan secara praktis, dapat digunakan didalam maupun diluar ruangan, pembuatannya relatif mudah, mudah dibawa kemana-mana, meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, dapat digunakan berulang-ulang, fokus pada materi yang diajarkan, menarik perhatian dan minat, serta dapat dibuka kembali setelah materi disajikan, sementara kelemahan media *flip chart* hanya digunakan pada kelompok kecil, memerlukan keahlian khusus, dan persoalan waktu, tenaga dan biaya.

#### **4) Syarat Media *Flip chart***

Agar tujuan komunikasi visual menggunakan media *flip chart* sebagai media pembelajaran tepat sasaran, maka harus memperhatikan kriteria-kriteria sebagai syarat pembuatan media (Asyhar, 2012: 81), yaitu :

Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya. Jelas dan rapi ini mencakup layout atau pengaturan format sajian.

- a) Bersih dan menarik.

Bersih berarti tidak ada gangguan yang tidak perlu dalam media yang dibuat. Jika media tidak bersih biasanya media tersebut kurang menarik.

b) Tepat dengan sasaran.

Media yang tepat sasaran adalah media yang efektif baik digunakan kelompok besar, kelompok kecil maupun perseorangan.

c) Relevan dengan topik yang diajarkan.

Media harus sesuai dengan karakteristik isi, konsep, prinsip, procedural atau generalisasi.

d) Sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media sebaiknya disesuaikan dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum yang mengacu pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

e) Praktis, luwes dan tahan.

Mudah dibuat, dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana serta mampu digunakan berulang-ulang.

f) Berkualitas baik.

Pesan atau informasi yang akan disampaikan tidak terganggu oleh elemen lain seperti latar belakang.

g) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

Media tidak terlalu besar atau disesuaikan dengan ukuran kelas agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan kondusif.

Arsyad (2003: 88) mengemukakan bahwa beberapa cara yang dapat digunakan agar media mudah dibaca selain untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran yaitu warna, huruf dan kotak dengan uraian sebagai berikut:

### **1. Warna**

Warna dapat digunakan untuk menarik perhatian pada informasi yang penting misalnya kata kunci dapat diberi penekanan dengan warna merah, penggunaan warna pada media *flip chart* dibatasi dua sampai tiga warna saja dengan salah satu yang dominan, atau berpedoman pada prinsip semakin besar bidang gambar atau luas permukaan *flip chart* maka semakin banyak variasi warna yang digunakan atau sebaliknya.

### **2. Huruf**

Agar pokok dari materi yang akan ditunjukkan melalui media dapat terbaca jelas oleh peserta didik, maka huruf dapat dicetak baik tebal maupun miring pada kata-kata kunci atau judul. Huruf yang umumnya digunakan dalam media antara lain: *Times new roman*, *Arial*, *Berlin Sand FB*, *Britany bold* dan sebagainya. Agar huruf- huruf tersebut mudah dibaca, maka sebaiknya memperhatikan ketentuan sebagai berikut: gunakan huruf-huruf normal, ditambah huruf-huruf besar jika diperlukan. Garis besar yang singkat dapat ditulis menggunakan huruf besar semua, namun untuk frase yang lebih dari 3 kata dan kalimat penuh, ditulis dengan huruf normal.

### **3. Kotak**

Sementara kotak dapat digunakan untuk menunjukan informasi-informasi penting. Menurut Anitah (2012: 69) kotak disekeliling unsur visual dan kata-

kata akan mencegah kesan berjejal. Kalau kotak digunakan secara tepat maka unsur- unsur yang dirancang menjadi lebih efektif. Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa syarat media *flip chart* yang baik harus memperhatikan kriteria-kriteria syarat pembuatan media antara lain jelas dan rapi, bersih dan menarik, tepat sasaran, relevan dengan topik yang diajarkan, sesuai dengan tujuan, praktis luwes dan tahan, berkualitas baik, ukuran sesuai. Selanjutnya elemen-elemen yang harus diperhatikan dalam pembuatan media yaitu konsisten, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan ruang, sementara agar media mudah dibaca sekaligus menarik perhatian dan mudah dipahami peserta didik yaitu penekanan warna, huruf dan kotak pada informasi-informasi penting.

### **5) Cara Mendesain Media *Flip chart***

Dalam proses pembuatan media pembelajaran *flip chart* ada beberapa hal-hal yang harus dilakukan terlebih dahulu antara lain:

#### **a) Menentukan tujuan pembelajaran**

Menentukan tujuan pembelajaran merupakan hal yang paling penting dalam proses pembelajaran, sebab langkah ini merupakan titik target yang harus dicapai dan dituju agar proses belajar mengajar sesuai dengan yang diharapkan yang ditandai dengan penguasaan pelajaran dengan baik.

#### **b) Menentukan bentuk *Flip Chart***

*Flip chart* dibagi dalam dua bentuk yaitu bentuk lembaran kosong yang diisi pesan oleh guru untuk disampaikan kepada siswa, dan sudah ada isinya. Membuat media *flip chart* yang sudah berisi pesan pembelajaran diperlukan tahap-tahap

seperti membuat alat penyangga dari kayu dan mengumpulkan gambar-gambar yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

c) Membuat ringkasan materi

Pesan yang tertulis dalam *flip chart* tentu harus ringkas, padat dan tepat sasaran. Karena itu guru harus meringkas materi pengajaran sedemikian rupa sehingga bisa mewakili keseluruhan materi, kemudian penjelasannya dilakukan melalui proses verbal.

d) Merancang sketsa *Flip Chart*

Merancang sketsa ini bertujuan agar tampilannya terarah, enak dipandang dan tidak terkesan acak-acakan. Dalam merancang sketsa atau draft kasar hendaknya menggunakan pensil. Hal ini dimaksudkan untuk merangsang minat belajar peserta didik saat menggunakan media

e) Proses pewarnaan *Flip Chart*

*Flip chart* dapat diwarnai dengan warna-warna yang menarik dan tidak berlebihan. Hal ini dilakukan untuk merangsang minat belajar anak dan memfokuskan perhatiannya pada pesan yang ada dalam *flip chart*. Namun warna yang digunakan adalah warna-warna yang mencolok agar lebih menarik perhatian dan minat anak didik atau pemilihan warna disesuaikan dengan proses belajar mengajar.

f) Menentukan bentuk dan ukuran huruf

Ukuran dan bentuk huruf juga sangat penting untuk dipertimbangkan, apalagi dalam suatu ruangan kelas yang berisi sekitar 30 anak. Upayakan media *flip chart* bisa diakses dan dilihat serta dirasakan secara langsung oleh semua anak didik



dengan bentuk huruf dan ukuran yang mampu dilihat dalam jarak yang berada disudut ruangan dan jarak yang jauh dari lokasi penempatan *flip chart* atau disesuaikan dengan kondisi kelas.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam proses pembuatan media *flip chart* yaitu menentukan tujuan pembelajaran, menentukan bentuk *flip chart*, membuat ringkasan materi, merancang sketsa *flip chart*, proses pewarnaan *flip chart*, menentukan bentuk, dan ukuran huruf.

#### **6) Cara Menggunakan Media *Flip Chart***

Adapun langkah dalam mengoperasikan media *flip chart* sebagai media pembelajaran (Rudy Susilana dan Cepi Riyana, 2008: 94) yaitu:

##### **a) Mempersiapkan diri.**

Mempersiapkan diri dalam hal ini guru perlu menguasai materi dan memiliki ketrampilan dalam menjalankan *flip chart* dengan alat-alat yang mungkin diperlukan.

##### **b) Penempatan yang tepat.**

Penempatan *flip chart* yang tepat apabila dapat dilihat baik oleh siswa telah sehingga mudah diakses peserta didik.

##### **c) Pengaturan siswa.**

Posisi siswa diatur supaya mampu melihat dengan jelas media *flip chart* dan mengambil pesan yang ada dalam media tersebut.

##### **d) Memperkenalkan materi inti.**

Memperkenalkan materi pokok yang akan dibahas lebih lanjut dalam media *flip chart*. Kegiatan ini sama seperti melakukan apersepsi agar siswa dapat mudah menguasai materi baru.

e) Menyajikan gambar.

Setelah masuk pada materi, mulailah memperlihatkan lembaran-lembaran *flip chart* dan memberikan keterangan yang cukup sehingga mudah dipahami

f) Memberi kesempatan pada anak didik untuk bertanya dan merespon.

Guru harus memberikan rangsangan pada anak didik untuk bertanya atau merespon materi yang dibahas menggunakan media *flip chart* ini.

g) Menyimpulkan materi.

Kegiatan ini penting agar siswa semakin paham dan mengerti tentang materi yang baru saja diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah dalam mengoperasikan media *flip chart* sebagai media pembelajaran dimulai dari mempersiapkan diri, penempatan yang tepat, pengaturan siswa, memperkenalkan materi inti, menyajikan gambar, memberi kesempatan anak bertanya dan menyimpulkan materi. Secara garis besar berdasarkan kajian tentang media *flip chart*, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flip chart* agar mampu dikomunikasikan secara efektif baik dari aspek tampilan maupun aspek pembelajaran, maka penyajiannya harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Aspek tampilan media *flip chart* yang meliputi: kejelasan materi (gambar), keterbacaan keterangan gambar, ketepatan penyajian materi, pemilihan dan

komposisi warna, penggunaan bahasa, pemilihan jenis dan ukuran huruf, pemilihan latar belakang (*background*), dan kepraktisan media.

- 2) Aspek pembelajaran media *flip chart* yang meliputi: kesesuaian dengan tujuan/ kompetensi dasar, ketepatan pemilihan materi yang dimediasi, kemampuan media sebagai alat bantu, kesesuaian dengan sasaran belajar, kejelasan materi (langkah kerja), dan ketahanan media.

## **7) Model Pengembangan**

Menurut Borg & Gall dalam bukunya Sugiyono (2009: 4), model penelitian dalam bidang pendidikan penelitian dan pengembangan *research and developmen* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Sedangkan menurut Sugiono (2009: 4), penelitian R&D merupakan “jembatan” antara penelitian dasar (*basic research*) dengan penelitian terapan (*applied research*), dimana penelitian dasar bertujuan untuk “*to discover new knowledge about fundamental phenomena*” dan *applied research* bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara afektif dan efisien.

## 6. Penelitian Yang Relevan

Kajian dalam penelitian ini tidak hanya terbatas pada deskripsi teoritis saja, tetapi juga perlu mengkaji hasil penelitian yang relevan agar dapat dijadikan bahan perbandingan dan masukan walaupun penelitian tersebut tidak berasal dari bidang keahlian yang sama.

- a. Andhika Yoga Prasetyo, Triyono, Imam Suyanto (2012) yang berjudul “Penggunaan Media *Flip Chart* Dalam Meningkatkan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *flip chart* terhadap peningkatan pembelajaran IPA. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 3 siklus dengan subyek penelitian peserta didik kelas IV SD sejumlah 41 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes (soal evaluasi) dan teknik nontes (observasi, wawancara dan dokumentasi). Analisa data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian pada siklus I, Persentase keterlaksanaan pembelajaran oleh guru sama dengan perolehan peserta didik yaitu sebesar 75,00%. Pada siklus II, persentase keterlaksanaan pembelajaran yang oleh guru sebesar 87,50% dan peserta didik sebesar 80,00%. Pada siklus yang ke III, perolehan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran guru sebesar 3,8 dengan persentase sebesar 95,00% beserta peserta didik sebesar 3,7 atau 92,50%. Nilai rata-rata kelasnya pada siklus III meningkat menjadi 75,95.
- b. Luluk Umi Chafindah (2010) yang berjudul “Pengaruh Media *Flip Chart* Terhadap Prestasi Belajar Fiqih peserta didik Kelas X Di MA HASYIM

ASYARI Balongsari Tandes Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prestasi belajar fiqih peserta didik kelas X di MA HASYIM ASYARI setelah menerapkan media *flip chart*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen dengan subyek penelitian peserta didik kelas X di MA HASYIM ASYARI. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data statistic menggunakan uji t. Hasil penelitian berdasarkan analisis yang diperoleh dari terhitung yaitu 11,48, tabel nilai thitung pada taraf signifikan 5% adalah 2.093, sedangkan pada taraf 1% adalah 2.861. Dari hasil konsultasi tersebut dapat diketahui bahwasannya thitung lebih besar daripada tabel. Baik taraf signifikan 5% maupun 1%, jadi, kesimpulannya adalah diterima.

Berdasarkan penelitian sebelumnya menunjukan bahwa penelitian yang terkait dengan penggunaan media *flip chart* sudah pernah dilakukan dan memiliki dampak positif pada aspek kognitif dalam pembelajaran. Namun demikian penelitian penggunaan media *flip chart* yang relevan dengan kompetensi penyelesaian pembuatan gambar ilustrasi yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara bersamaan belum pernah dilaksanakan sehingga keberadaanya masih original untuk dilakukan penelitian. Berikut gambaran penelitian yang relevan dalam bentuk tabel.

**Tabel 1. Gambaran Penelitian Yang Relevan**

<b>Uraian Penelitian</b>		<b>Andhika Yoga, dkk (2012)</b>	<b>Luluk Umi (2010)</b>	<b>Itsnaini Nur F. (2015)</b>
Tujuan	a. Untuk peningkatan pembelajaran	√		
	b. Untuk meningkatkan kemampuan menulis			
	c. Untuk mengetahui prestasi belajar		√	
	d. Untuk mengetahui pencapaian kompetensi			√
Metode Penelitian	a.Content Analisis			
	b.Deskriptif			
	c.PTK	√		
	d.RnD			√

	e.Eksperimen		√	
Sampel	Menggunakan Sampel	√	√	√
	Sampel Media	√	√	√
Metode Pengumpulan Data	Observasi	√	√	√
	Tes	√	√	
	Wawancara	√	√	√
	Dokumentasi		√	√
	Angket			√
Teknis Analisis	Statistik Deskriptif		√	
	Deskriptif kualitatif	√		√

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini produk yang akan dihasilkan adalah gambar berukuran besar yang berfungsi menciptakan media pembelajaran seni rupa pada materi ilustrasi busana. Penelitian (*research*) adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau ingin menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum. Pengembangan (*development*) adalah proses atau cara yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu menjadi baik atau sempurna.

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2013: 164). Sedangkan menurut Sugiyono (2012: 297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.



## B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan prosedural, yaitu menunjukkan langkah-langkah yang harus dilalui untuk menghasilkan suatu produk. Sedangkan dalam pengembangannya diadaptasi dari model media pembelajaran yang sudah ada dan diterapkan oleh guru sekolah selama ini. Pemilihan model pengembangan didasari pada pengembangan media lama dengan tujuan agar dapat mempermudah proses pembelajaran seni rupa di kelas XI Aliyah. Elemen dalam media pembelajaran baru ini pada tahap pengembangan produk ini dilakukan pembuatan dan penyusunan halaman yang mencakup penulisan teks, penyusunan materi secara berurutan, pembuatan, dan pemasangan gambar ilustrasi busana yang sesuai dengan materi prinsip desain guna mempermudah peserta didik. Produksi media pembelajaran dengan menggunakan gambar manual yang di *scan* sebagai *soft file* agar mudah di cetak dengan ukuran yang diinginkan kemudian disusun dengan urutan tertentu untuk digantung terhadap tiang yang ukurannya sudah disesuaikan dengan hasil gambar yang telah dicetak dengan ukuran 150 cm x 120 cm kertas *banner*. Pemilihan jenis kertas *banner* di karenakan kertas tersebut memiliki tekstur tebal dan licin sehingga anti air dan awet untuk bertahun-tahun. Oleh karena itu kertas tidak akan kusut dan mudah dioperasikan.

## C. Prosedur Pengembangan

Ada sepuluh langkah atau prosedur pengembangan dalam penelitian *R&D* yang diadopsi dari prosedur yang dikembangkan oleh Borg and Gall dalam buku Sugiyono (2012: 298) adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah.

2. Pengumpulan data.
3. Desain produk.
4. Validasi desain.
5. Revisi desain.
6. Ujicoba produk
7. Revisi produk.
8. Ujicoba pemakaian.
9. Revisi produk.
10. Produk masal.

Prosedur dan pengembangan tersebut dapat disederhanakan menjadi tiga langkah utama menurut Sukmadinata (2013: 184). Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah dengan melakukan studi pendahuluan, mengembangkan produk, dan melakukan uji coba produk.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, langkah–langkah pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Melakukan studi pendahuluan dengan kegiatan antara lain:
  - a. Analisis kebutuhan.
  - b. Studi literatur.
2. Pengembangan produk awal dengan kegiatan antara lain:
  - a. Membuat desain materi pelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku
  - b. Membuat *story board*

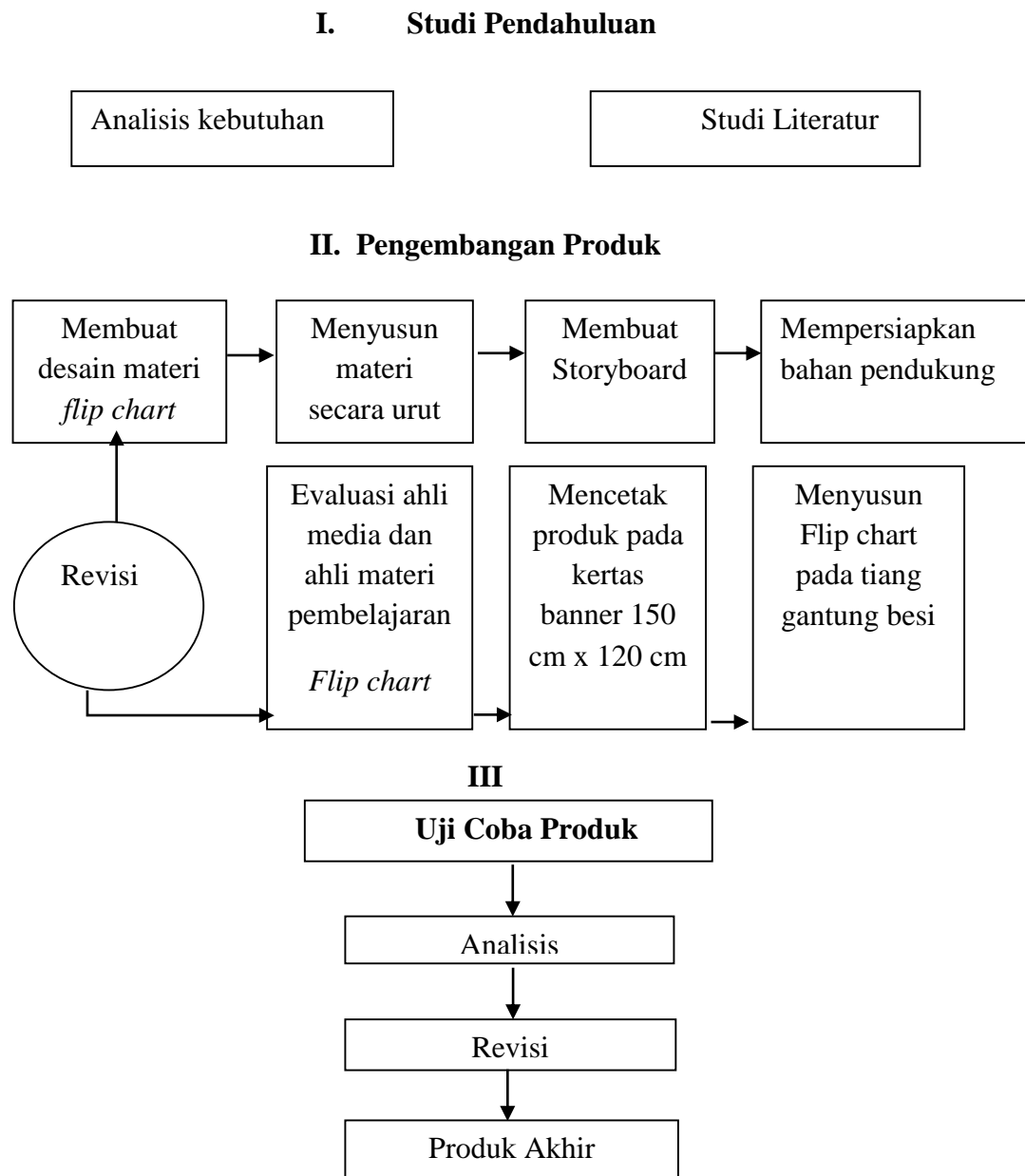
- c. Membuat contoh ilustrasi busana yang sesuai dengan kelima penerapan prinsip-prinsip desain dan masih berkaitan dengan materi unsur desain yang lebih dahulu diberikan guru.
- d. Melakukan produksi media
- e. Mengemas produk dengan mencetak pada kertas *banner*, menyusun secara urut pada tiang gantungan yang dipasang dengan *ring* besi agar mudah di balik-balik
- f. Evaluasi oleh ahli media pembelajaran yaitu dosen Pendidikan Seni Rupa dan evaluasi oleh ahli materi pembelajaran seni rupa oleh guru sekolah.
- g. Analisis
- h. Revisi.

Maka dapat disimpulkan penelitian ini hanya mencapai tahap revisi produk dan tidak melalui tahap produk masal seperti 10 tahap prosedur pengembangan di atas.

### 3. Melakukan uji coba produk.

Pada tahap evaluasi ini dilakukan validasi oleh satu orang ahli media yaitu dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY dan satu orang ahli materi yaitu guru mata pelajaran seni rupa di Madrasah Mu'allimaat Yogyakarta. setelah itu, dilakukan uji coba kelompok kecil sejumlah 5 peserta didik kelas XI program IPA dan uji coba kelompok besar sejumlah 15 peserta didik kelas 2 Aliyah pada kelas yang sama setelah melalui tahap revisi media dari kedua ahli.

4. Gambaran prosedur pengembangan adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. Diagram Alur Pengembangan Media Pembelajaran *Flip Chart***

(Sumber: Sugiyono 2012: 242)

Keterangan gambar diagram tersebut sebagai berikut:

### **1. Studi Pendahuluan**

Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan yang sebagai berikut:

#### **a. Analisis kebutuhan**

Tahap analisis yang dilakukan antara lain analisis kebutuhan dan analisis instruksional. Analisis instruksional yaitu menganalisis silabus untuk memperoleh informasi media yang dibutuhkan peserta didik dalam mempelajari kompetensi yang dibutuhkan. Selain itu dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan harus jelas tahapan materinya agar dapat memudahkan dalam peserta didik tidak merasa kesulitan dalam penggunaan media tersebut. Materi atau isi media yang ditulis disesuaikan dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Adapun kompetensi dasar yang terdapat dalam pembelajaran ini adalah mendiskripsikan prinsip-prinsip desain dalam pemilihan ilustrasi busana dan bentuk proporsi tubuh manusia dan busana muslimah. Analisis kebutuhan berusaha menggali masalah yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa materi ilustrasi busana. Kegiatan ini dilakukan dengan cara observasi langsung proses pembelajaran di kelas dan wawancara dengan guru mata pelajaran. Informasi yang diperoleh antara lain materi pembelajaran, media yang digunakan, sarana, dan prasarana yang dimiliki sekolah guna mendukung pelaksanaan pembelajaran serta reaksi peserta didik dan timbal baliknya di dalam kelas.

### b. Studi literatur

Kegiatan ini dilakukan untuk memperdalam hasil yang diperoleh dari tahap analisis kebutuhan serta mencari model pengembangan media pembelajaran yang dipilih. Pelaksanaannya dengan cara mempelajari kurikulum yang digunakan, membaca buku pelajaran yang digunakan, mempelajari materi pembelajaran, dan mencari informasi mengenai media pembelajaran melalui buku, seminar, dan internet.

## 2. Pengembangan Produk

### a. Membuat Desain Materi Pembelajaran

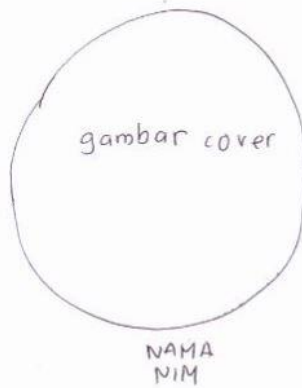
Pada tahap pengembangan produk ini dilakukan pembuatan dan penyusunan halaman yang mencakup penulisan teks, penyusunan materi secara berurutan, pembuatan dan pemasangan gambar ilustrasi busana yang sesuai dengan materi prinsip desain guna mempermudah peserta didik langsung mengetahui bagaimana aplikasi prinsip desain ke dalam gambar busana. Kelebihan materi media pembelajaran ini adalah setiap penjelasan di buat sesingkat mungkin dengan bahasa yang mudah dimengerti. Pada setiap materinya langsung terdapat contoh gambar agar peserta didik dapat langsung memahami materi dengan baik. Di setiap materi diselipkan beberapa *quotes* tentang *hijab fashion* guna memotivasi para peserta didik sehingga apabila berhijab/berbusana muslimah tidak mengurangi ekspresi atau karakter masing-masing, melainkan peserta didik dapat mengeksplorasi diri dan menunjukkan siapa diri mereka sebenarnya melalui karakter, warna, atau pemilihan motif pakaian. Produksi media pembelajaran dengan menggunakan gambar manual yang di *scan* sebagai *soft file* di olah dengan *photoshop* dan *coreldraw* agar

mudah di cetak dengan ukuran yang diinginkan dan gambar tidak pecah. Selain itu, disusun dengan urutan tertentu untuk digantung terhadap tiang yang ukurannya sudah disesuaikan dengan hasil gambar.

b. *Story board Flip chart*

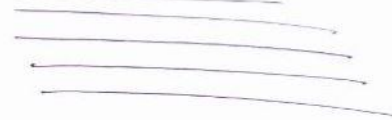
*Story board* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, Dengan *Story board* merupakan dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita. Demikian pula media pembelajaran ini, sebelum diolah dengan komputer terlebih dahulu disusun *story board* untuk dikonsultasikan pada ahli media dan materi. *Story board* berikut tidak sama persis dengan media yang telah divalidasi. Hal itu dikarenakan media melalui tahap revisi setelah uji coba tahap pertama. Sedangkan *story board* ini disusun untuk merancang media tahap awal. Berikut tampilan *story board* pada media *flip chart*.

- ① MEDIA FLIPCHART  
"PENERAPAN PRINSIP-PRINSIP  
DESAIN DALAM PEMILIHAN BUSANA"  
Uik Mad. Muallimast



- ② PENERAPAN PRINSIP-  
PRINSIP DESAIN DLM  
ILUSTRASI BUSANA

A. Pengertian prinsip

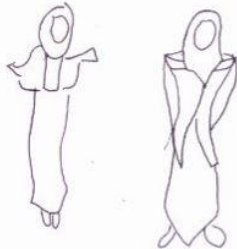


B. Penerapan unsur dan prinsip  
desain

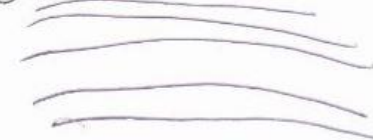


- ③ KESATUAN

CONTOH GAMBAR  
Penerapan Kesatuan (Unity)



- ④ PUSAT PERHATIAN



CONTOH PUSAT PERHATIAN



- ① MEDIA FLIPCHART  
"PENERAPAN PRINSIP-PRINSIP  
DESAIN DALAM PEMILIHAN BUSANA"  
Uik Mad. Muallimast

~~KESEIMBANGAN~~







**Gambar 2. Story Board**

**c. Evaluasi Ahli**

Pada tahap evaluasi ini dilakukan validasi oleh satu orang ahli media dan satu orang ahli materi. Setelah itu, dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar/uji coba lapangan

**3. Ujicoba**

Berdasarkan hasil evaluasi, analisis, dan revisi ahli materi dan ahli media, maka tahap selanjutnya adalah uji coba kelayakan produk *flip chart*

**D. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di kelas XI program IPA Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta

### **E. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini ditentukan dengan *purposive sampling*, yaitu sebagai berikut: 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi, dan 15 peserta didik sebagai subjek penelitian yang dipilih secara acak.

### **F. Objek penelitian**

Objek penelitian ini berupa pembelajaran *flip chart* dengan materi penerapan prinsip-prinsip desain dalam ilustrasi busana pada mata pelajaran Seni Rupa.

### **G. Jenis Data**

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan pada bab sebelumnya, pengguna atau responden yang telah melewati tahap validasi oleh ahli media dan materi. Jenis data penelitian ini berupa data kualitatif yang diperoleh dari kuisioner uji ahli media dan materi, yaitu guru mata pelajaran Seni Rupa, serta hasil kuisioner hasil uji coba peserta didik. Kuisioner dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas produk pembelajaran *flip chart*.

### **H. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Pedoman wawancara: merupakan bentuk teknik pengumpulan data yang dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka. Wawancara ditujukan untuk memperoleh data dari narasumber yang dimaksud di sini adalah guru dan peserta didik. Dalam wawancara dipersiapkan dahulu instrumen wawancara yang disebut pedoman wawancara yang berisi sejumlah pertanyaan. Melalui pedoman wawancara, peneliti mengambil data yang dibutuhkan berupa

informasi mengenai kendala penggunaan media pembelajaran, karakteristik mata pelajaran, dan karakteristik peserta didik.

2. Observasi: merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung yang dimaksudkan proses belajar mengajar. Pada tahap observasi peneliti tidak hanya mengamati obyek penelitian namun juga diperoleh data lain yang menyangkut obyek penelitian yaitu letak geografis sekolah, proses pembelajaran di kelas, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.
3. Dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun foto. Adapun dalam teknik dokumentasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini berupa catatan-catatan dan hasil karya peserta didik selama pembelajaran dengan menggunakan media *flip chart*.
4. Angket atau Kuisisioner, merupakan teknik pengumpulan data secara tidak langsung. Instrumen yang digunakan juga disebut angket yang berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang diajukan untuk dijawab atau direspons oleh narasumber. Angket berisi pertanyaan atau pernyataan yang bisa dijawab atau direspons secara bebas. Terdapat pula kolom saran dan kritik guna menulis kekurangan menurut objek yang di berikan kuisisioner.

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa kuisisioner yang digunakan untuk mengetahui pendapat Peserta didik, ahli media dan ahli materi mengenai media pembelajaran *flip chart* yang diuji coba. Kuisisioner berisikan pernyataan-pernyataan berkaitan dengan produk yang dikembangkan.

Menurut Sugiyono (2012: 298), masing-masing pernyataan dibagi menjadi lima skala yaitu: Sangat Tidak Baik (STB), Tidak Baik (TB), Cukup (C), Baik (B), Sangat Baik (SB), kemudian dituangkan dalam bentuk pilihan berupa angka 1,2,3,4 dan 5. Muatan pernyataan berisi kriteria yang mengarah pada kualitas pembelajaran *flip chart* yang dikembangkan. Kualitas multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Selain pilihan tersebut, kuisisioner juga terdapat kolom komentar dan saran. Hal ini bertujuan agar dapat menggali lebih dalam pendapat terhadap multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan.

Adapun aspek-aspek penilaian kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Kuisisioner untuk ahli materi pembelajaran mencakup aspek pembelajaran, aspek materi, komentar dan saran.
2. Kuisisioner untuk ahli media pembelajaran mencakup aspek tampilan, aspek pemrograman, komentar dan saran.
3. Kuisisioner untuk peserta didik mencakup aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek tampilan.

## I. Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil uji ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran serta uji coba peserta didik dicari rata-rata empirisnya kemudian diubah kedalam bentuk skor persentase (%), untuk mengetahui kualitas multimedia menggunakan rumus sebagai berikut:

**Tabel 2. Rumus Presentase**

$$\text{Skor tanggapan (\%)} = \frac{\text{Rata-rata}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2012: 305)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran *flip chart* untuk ilustrasi busana mata pelajaran seni rupa yang mendiskripsikan prinsip-prinsip desain dalam aplikasi atau penerapan gambar busana setelah materi unsur-unsur desain telah diberikan sebelumnya. Media pembelajaran *flip chart* ini disusun sesuai dengan silabus yang ada. Tempat penelitian berada di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta yang berlangsung pada bulan Oktober sampai dengan November 2015. Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kuantitatif yang dianalisis dengan deskriptif kemudian dikonfersikan ke data kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan untuk mata pelajaran seni rupa khususnya di kelas XI Alliyah.

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Pengembangan media pembelajaran *flip chart***

Rancangan pengembangan *flip chart* ini meliputi pengembangan materi dan pengembangan media. Hasil yang diperoleh dari pengembangan materi untuk pembelajaran ilustrasi busana dalam pengembangan media pembelajaran ini ada beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu :

##### **a. Analisis**

##### **1) Analisis Kebutuhan**

Tahap analisis kebutuhan dalam pengembangan *flip chart* pada ilustrasi busana adalah menganalisis kompetensi dasar pembelajaran ilustrasi busana yang disampaikan oleh pendidik, penggunaan media pembelajaran yang

biasanya digunakan, serta metode yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu dibutuhkan media menarik yang didalamnya terdapat gambar serta materi pelajaran yang dijabarkan secara ringkas yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Adapun kompetensi dasar yang terdapat dalam pembelajaran ini adalah memahami prinsip-prinsip desain dalam aplikasi gambar busana beserta contoh-contoh ilustrasi busana yang sesuai dengan penjelasan. Dengan demikian diharapkan kedepannya peserta didik dapat menerapkan pembelajaran ini kedalam estetika berbusana sehari-hari. Misalnya memikirkan keserasian warna antara jilbab dan baju atau memilih motif baju yang sesuai dengan jati diri dengan tidak melanggar peraturan sekolah yaitu peserta didik wajib berbusana sesuai syariat Islam, jilbab menutupi dada dan tidak memakai pakaian ketat.

## 2) Analisis komponen pembelajaran.

Tahap analisis komponen pembelajaran yaitu menganalisis kurikulum, silabus, standar kompetensi, dan kompetensi dasar untuk memperoleh informasi materi yang dibutuhkan dalam mempelajari kompetensi yang di aplikasikan dengan media *flip chart*. Materi yang akan disusun dalam *flip chart* harus mengacu pada silabus agar kompetensi dasar dapat tercapai (tabel 1). Selain itu materi juga disesuaikan dengan kompetensi yang dibutuhkan. Komponen pembelajaran yang ditetapkan yaitu :

- a) Menetapkan Standar Kompetensi. Standar kompetensi dari pembelajaran seni rupa kelas XI Aliyah adalah ilustrasi busana.

b) Menetapkan kompetensi dasar

Kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah peserta didik mampu mendiskripsikan prinsip-prinsip desain dalam pengaplikasian gambar busana setelah peserta didik diberikan materi unsur-unsur desain oleh guru.

c) Menetapkan indikator keberhasilan

Indikator yang ingin dicapai yaitu peserta didik mampu: menyelesaikan gambar Ilustrasi busana dengan menggunakan tehnik kering.

d) Menetapkan materi pokok yang ada didalam pembelajaran ilustrasi busana pada peserta didik kelas 2 Aliyah di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta yaitu pengertian unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain dalam penerapan ilustrasi busana.

Berdasarkan kompetensi dasar tersebut maka materi yang ditulis dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini terdapat tiga bagian yaitu berisi tentang pengertian prinsip desain, penerapan prinsip desain dalam menggambar busana, lima macam prinsip desain dan contoh penerapannya pada ilustrasi busana juga membahas tentang menggambar bagian-bagian tubuh pada desain busana muslimah dengan penyelesaian teknik kering.

## **b. Desain**

Tahap desain ini harus melewati tahap pengumpulan bahan-bahan seperti pengumpulan bahan materi tentang pembelajaran ilustrasi, prinsip-prinsip desain dan penerapannya pada menggambar busana. Sumber dari bahan materi yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran ini berasal dari buku, internet,



dan diktat. Materi yang baik dan berkualitas akan mudah dipahami oleh pengguna media pembelajaran. Bahan materi yang terkumpul tidak semuanya dicantumkan dalam media tetapi hanya beberapa bagian saja yang sesuai dengan silabus. Setelah itu yang dilakukan adalah pembuatan *story board* untuk mematangkan isi materi beserta gambar yang selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli media sebagai langkah awal pembuatan media, perancangan tampilan media harus urut antara materi dan contoh gambar di setiap materi, tahap mencetak media dengan kertas *banner* berukuran 100 cm x 120 cm, penyusunan media pembelajaran di atas tiang *flip chart* yang dipasang dengan *ring* besi agar mudah di balik meskipun ukurannya tinggi.

### c. Pengembangan Produk

Pada tahap pengembangan produk ini dilakukan pembuatan *story board* dan perakitan halaman yang mencakup penulisan teks, pembuatan contoh gambar pada setiap contoh prinsip desain. Produksi media pembelajaran dengan menggunakan gambar manual dengan teknik mix media yaitu menggunakan cat air dan pensil warna, kemudian di scan lalu diolah dengan *Adobe Photoshop Cs3* sebelum dicetak dengan kertas *banner* ukuran 150 cm x 120 cm untuk kemudian digantung pada tiang besi. Proses produksi media *flip chart* dapat berjalan dengan baik karena adanya kesiapan bahan-bahan yang diperlukan sesuai dengan karakteristik pengguna sehingga memudahkan dalam proses pembuatan media pembelajaran tersebut.

Berikut adalah gambar tampilan isi dalam media pembelajaran ilustrasi busana menggunakan menggunakan media *flip chart*:

### 1) Cover

Halaman paling depan dari media, memuat, Nama, NIM, nama Universitas dan gambar ilustrasi yang mewakili isi di halaman-halaman selanjutnya pada media *flip chart* ini (Gambar 3).

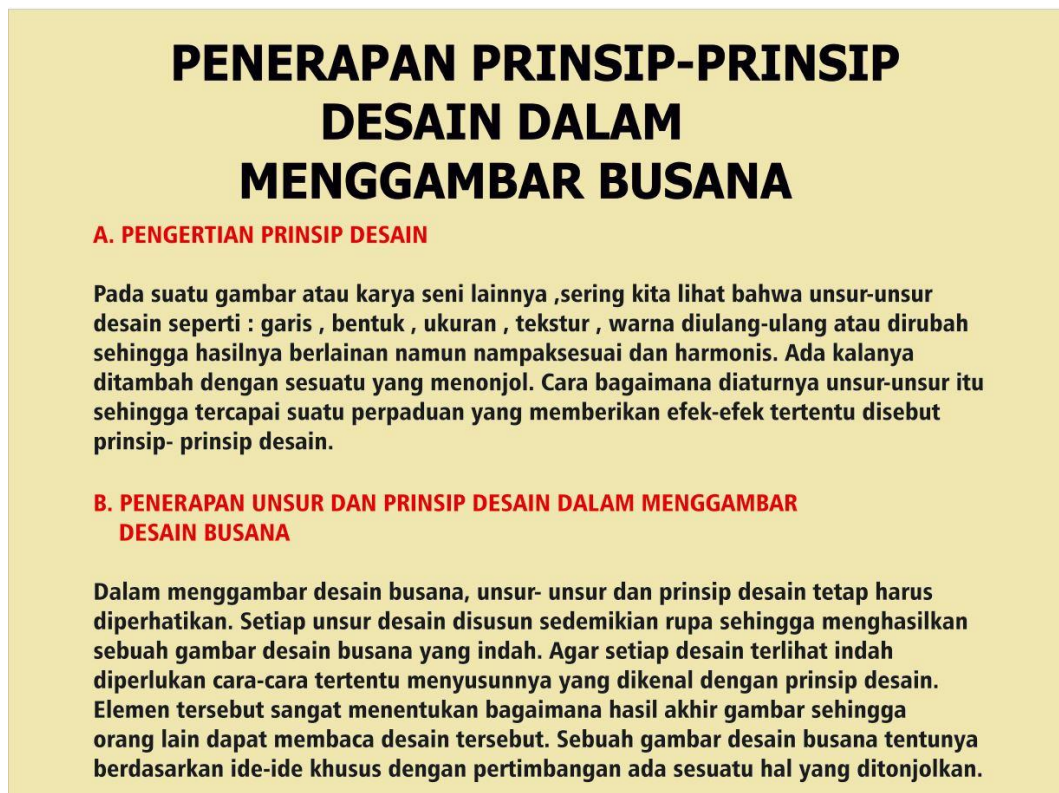


**Gambar 3. Cover Media Pembelajaran**

### 2) Halaman utama

Halaman utama terdiri dari pengertian prinsip-prinsip dan unsur desain dalam menggambar busana. halaman utama disusun sedemikian rupa agar menarik perhatian peserta didik sehingga dengan melihat tampilan halaman utama media pembelajaran dapat memotivasi belajar peserta didik untuk mengikuti

pembelajaran. Berikut adalah tampilan halaman utama media pembelajaran menggambar busana (Gambar 4):



**Gambar 4. Halaman Utama**

### 3) Menu Utama dan Prinsip Desain Kesatuan (*Unity*)

Menu utama berisi kelima prinsip desain yang akan digunakan untuk pembelajaran dan penjelasan prinsip desain kesatuan. Kelima prinsip desain tersebut adalah kesatuan (*unity*), pusat perhatian (*center of interest*), keseimbangan (*balance*), perbandingan (*proportion*), dan irama (*ryhthm*). Peneliti mengerucutkan hanya lima prinsip desain karena berkaitan dengan materi prinsip desain. Selain itu kelima prinsip desain tersebut sangat mudah dipahami kedalam ilustrasi busana. Berikut adalah tampilannya (Gambar 5).

## **PRINSIP-PRINSIP DESAIN TERSEBUT YAITU :**

- 1. Kesatuan (Unity)**
- 2. Pusat Perhatian (Center of Interest)**
- 3. Keseimbangan (Balance)**
- 4. Perbandingan (Proportion)**
- 5. Irama (Rhythm)**

### **1. KESATUAN (UNITY)**

Kesatuan adalah penyusunan pada unsur-unsur desain sehingga tercipta suatu desain yang baik . Suatu perencanaan busana yang baik, merupakan suatu kesatuan secara keseluruhan yang ada hubungan antara satu dengan lainnya. Kesatuan dapat dicapai dari pengulangan unsur-unsur desain yang telah kita pelajari sebelumnya. Desain dikatakan serasi apabila perbandingannya baik, keseimbangannya baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan iramanya tepat. Serasi adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat semua bagian terlihat bersatu.

**Gambar 5. Menu utama dan prinsip desain kesatuan**

- 4) Contoh gambar ilustrasi busana yang menonjol dengan prinsip desain kesatuan.

Gambar pertama terlihat secara keseluruhan mewakili prinsip desain kesatuan, disini terlihat *dress* dan *cardigan* walaupun berwarna kontras yaitu dominan pink dan *cardigan* berwarna biru, namun warna abu-abu yang tidak terlalu dominan pada *dress* sama dengan jilbab, sehingga menyatukan di antara kedua warna yang kontras. Begitu pula pada contoh gambar kedua, terlihat secara keseluruhan baju atasan dan rok warna kontras yaitu hijau dan putih tulang, jilbab warna coklat tua, tapi aksen kain lipit berwarna hijau pada bagian bawah dada dan bahu menyatukan ketiga warna kontras tersebut. Berikut adalah tampilannya (Gambar 6):



**Gambar 6. Contoh prinsip desain kesatuan dalam ilustrasi busana**

5) Materi Prinsip Desain pusat perhatian (*Center of interest*)

Prinsip desain pusat perhatian dalam busana wanita sangatlah penting adanya, dikarenakan wanita cenderung memiliki kepekaan yang lebih tinggi dalam berpenampilan sehari-hari dan ingin terlihat menonjol. Dalam berbusana muslimah, prinsip desain pusat perhatian dapat diterapkan dengan penggunaan brooch, belt, atau jilbab bermotif. Di bawah penjelasan materi pusat perhatian langsung terdapat gambar contoh yang sesuai dengan penjelasan (Gambar 7)



## 2. PUSAT PERHATIAN (CENTER OF INTEREST)

Secara keseluruhan dari desain yang kita buat tidak hanya memiliki kesatuan yang baik, namun supaya lebih menarik perlu diberikan suatu tekanan pada bagian yang ingin ditonjolkan. Dalam ilustrasi Busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian- bagian lainnya, Bagian ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa keraj yang indah, ikat pinggan, kerutan, bross, syal warna dan lain-lain. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada sesuatu yang baik dari si pemakai.



Gambar 7. Prinsip Desain Pusat Perhatian dalam Ilustrasi Busana

6) Contoh gambar ilustrasi busana yang menonjol dengan prinsip desain kesatuan.

Pada halaman selanjutnya terdapat dua contoh gambar pakaian yang menonjol pada penerapan prinsip desain ilustrasi busana. Gambar pertama terlihat model menggunakan *dress* panjang berwarna *orange* dan jilbab hitam dengan aksen pada bagian bahu yang sangat menonjol serta warna kuningnya yang berlawanan dengan warna *orange* semakin membuat padangan mata menuju ke arah bahu (Gambar 8).

Halaman terakhir dari materi pusat perhatian adalah *quotes hijab fashion* yang telah dibahas pada bab sebelumnya. *Quotes* tersebut berbunyi: “*Islamic Fashion reflects there matters: faith, convictions and love*” (Gambar 9).



Gambar 8. Contoh Prinsip Desain Pusat Perhatian dalam Ilustrasi busana



**Gambar 9. Quotes Hijab Fashion 1**

7) Materi Prinsip Desain Keseimbangan (*balance*)

Pada materi ini selain penjabaran tentang prinsip desain keseimbangan juga terdapat 2 jenis penerapan prinsip desain keseimbangan dalam penerapan ilustrasi busana yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Masing-masing terdapat contoh ilustrasi busana, agar peserta didik dapat membedakan perbedaan keduanya. Keseimbangan simetris dalam desain adalah jika unsur kiri dan kanan sama ukurannya dari titik pusat (Gambar 10). Namun sebaliknya keseimbangan asimetris dalam desain adalah jika unsur kiri dan kanan tidak sama ukurannya dari titik pusat. Sedangkan contoh ilustrasi yang diberikan pada prinsip desain kali ini mewakili keduanya (Gambar 11)



## 2. KESEIMBANGAN

Asas ini digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat di capai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan . Ada 2 cara untuk memperoleh keseimbangan.

### *a. Keseimbangan Simetri*

Jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat. Misal kerah, saku garis- garis hias atau hiasan sama jaraknya dari pusat. Sifat dari desain simetris lebih mencerminkan sifat yang statis dan pasif. Dalam pandangan memberi kesan tenang dan agung.



Gambar 10. Prinsip Desain Keseimbangan dan Contoh Gambar Simetris

### *a. Keseimbangan Asimetris*

Jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain tidak sama jaraknya dari pusat, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur lainnya. Sifat dari desain asimetris lebih mencerminkan kesan dinamis dan aktif. Dalam pandangan memberi kesan gembira dan menarik perhatian. Tipe desain busana ini sering dipakai pada pakaian formil.



Gambar 11. Prinsip Desain Keseimbangan dan Contoh Gambar Asimetris

8) Contoh gambar ilustrasi busana yang menonjol dengan prinsip desain keseimbangan.

Halaman selanjutnya terdapat dua gambar lain yang mewakili materi ini, pada gambar pertama terlihat model menggunakan atasan yang berjenis *blezer* berwarna kuning serta bawahan rok biru *jeans*. Jilbab yang berwarna coklat cukup kontras dengan *blezer* yang berwarna kuning terang. Namun dipadukan dengan warna manset di lengan model yang berwarna coklat menjadikan tampilan busana secara keseluruhan menonjolkan prinsip desain keseimbangan atau *balance*. Gambar kedua, terlihat model menggunakan atasan berwarna merah muda dan celana *jeans* (Gambar 12).



**Gambar 12. Prinsip Desain Keseimbangan dan Contoh Gambar Keseimbangan dalam Ilustrasi Busana**

9) Materi Prinsip Desain Perbandingan.

Prinsip desain perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar dan lebih kecil. Perbandingan sangat erat hubungannya dengan prinsip desain kesatuan. Tanpa perbandingan yang sesuai, kesatuan tak akan terlihat dalam berbusana. Pada penerapan berbusana muslimah, perbandingan bisa diterapkan dengan cara menggunakan warna jilbab yang sesuai dengan atasan atau bawahan pakaian (Gambar 13)

## 2. PERBANDINGAN

Digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dengan pemakainya. Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana kelihatan kurang menyenangkan. Misal salah satu warna diambil harus dominan. Pemakaian bentuk kancing, pita, renda-renda perlu diperhatikan perbandingan ukurannya. Misal, salah satu warna harus dominan. Perbandingan bentuk kancing dan pita harus diperhatikan ukurannya.



**Gambar 13. Prinsip Desain Perbandingan dan Contoh Gambar Perbandingan dalam Ilustrasi Busana**

10) Contoh gambar ilustrasi busana yang menonjol dengan prinsip desain perbandingan.

Halaman selanjutnya terdapat dua gambar lain yang mewakili materi ini, pada gambar pertama terlihat model menggunakan atasan dan bawahan pakaian

yang warnanya sama persis yaitu biru tua. Walaupun terdapat aksen *smocking* pada bagian lengan dan bawah baju dengan warna kontras dengan biru tua yaitu pink tua, namun sesuai dengan prinsip desain perbandingan karena *smocking* pada bagian lengan seimbang/simetris. Gambar kedua terlihat model menggunakan atasan berwarna merah maroon dan jilbab *pink* serta bawahan *skinny skirt* berwarna hitam. Keseimbangan pada keseluruhan tersebut terlihat pada aksen dibagian pinggang dan kerah yang berwarna kuning emas (Gambar 14). Halaman terakhir dari materi perbandingan adalah *quotes hijab fashion*: “*Good spirit really brings up you whole looks in fashion*” (Gambar 15).



**Gambar 14. Contoh Gambar Perbandingan dalam Ilustrasi Busana**



**Gambar 15. Quotes Hijab Fashion 2**

#### 11) Materi Prinsip Desain Irama

Tidak hanya dalam prinsip desain busana tetapi penjelasan ini juga berlaku dalam semua desain. Terdapat empat cara untuk menunjukan prinsip irama dalam aplikasi gambar busana yaitu pengulangan, radiasi, peralihan ukuran, dan pertentangan. Keempatnya memiliki penjelasan yang berbeda namun tetap pada tujuan prinsip desain irama yaitu mengalihkan pandangan mata. Pada halaman ini, keempat jenis irama diberi contoh gambar masing-masing agar peserta didik langsung memahami materi yang disampaikan.

##### a. Pengulangan

Pada contoh gambar pengulangan terlihat gambar rok dengan akses kancing yang dipasang secara berurutan/berulang. (Gambar 16)

b. Radiasi

Pada contoh gambar radiasi terlihat gambar *dress*/gaun yang memiliki aksen kerut-kerut yang memancar dari satu titik pusat. (Gambar 17)

c. Peralihan Ukuran

Pada contoh gambar peralihan ukuran terlihat gamis muslimah yang memiliki aksen garis *horizontal* dari ukuran kecil ke ukuran yang semakin besar atau sebaliknya. (Gambar 17)

d. Pertentangan

Pada contoh gambar pertentangan terdapat gambar 3 jenis busana yang memiliki unsur garis *vertikal* yang berlawanan dengan garis *horizontal* sehingga mewujudkan motif kain berkotak-kotak. (Gambar 18)



## 2. IRAMA (RHITME)

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain. Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam ilustrasi busana yaitu :

### a. Pengulangan

Suatu cara menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis. Misal garis lipit, renda-renda dan kancing yang membentuk jalur. Selain pengulangan garis dapat juga dicapai pengulangan dalam warna atau bentuk.



Gambar 16. Prinsip Desain Irama dan Contoh Gambar Irama Perbandingan

### b. Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama disebut radiasi. Garis-garis radiasi pada busana terdapat pada kerut-kerut yang memancar dari garis lengkung.



### b. Peralihan Ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke kecil atau sebaliknya dapat menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau gradation.



Gambar 17. Prinsip Desain Irama dan Contoh Gambar Irama Radiasi dan Peralihan Ukuran

### a. Pertentangan

Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertengahan atau kontras. Kain berkotak-kotak atau lipit juga merupakan contoh pertentangan .

Sebaiknya bagian dari desain/ ilustrasi busana lain yang mendominasi unsur pertentangan ini dipadukan dengan bagian lain yang warnanya bertentangan.



**Gambar 18. Prinsip Desain Irama Pertentangan dan Contoh Gambarnya**

12) Contoh gambar ilustrasi busana yang menonjol dengan prinsip desain Irama.

Pada gambar satu terdapat motif *horizontal* pada pakaian selaras dengan penjelasan sebelumnya yaitu jenis irama pengulangan dan pada gambar kedua pakaian bagian bawah berwarna kuning kecoklatan dengan motif polkadot kecil lalu di lapisi oleh *blezer* berwarna biru dominan putih dengan motif polkadot besar sesuai dengan penjelasan sebelumnya. (gambar.19).





## **CONTOH PENERAPAN PRINSIP DESAIN : IRAMA (RYTHM)**

**Gambar 19. Contoh Gambar Prinsip Desain Irama**

### **2. Kelayakan Media pembelajaran**

Untuk mengetahui hasil kelayakan media pembelajaran menggambar busana, ada beberapa pengujian yang dilakukan, yaitu :

#### **1. Penilaian Ahli.**

##### **a. Diskripsi data hasil penilaian ahli media.**

Ahli media yang menjadi validator dalam produk penelitian ini adalah dosen Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta. Data diperoleh dengan cara memberikan angket yang mencakup aspek tampilan dan aspek

materi pembelajaran data yang berupa penilaian dan saran digunakan untuk memperbaiki produk media pembelajaran yang dikembangkan.

**Tabel 3. Hasil Penilaian Dari Ahli Media**

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Media pembelajaran <i>flip chart</i> mudah dioperasikan/digunakan	√				
2	Pemakaian warna tidak mengacaukan tampilan pada <i>flip chart</i>		√			
3	Desain tampilan menarik	√				
4	Terdapat gambar-gambar yang membantu untuk mengingat informasi yang dipelajari	√				
5	<i>smocking</i>		√			
6	Penggunaan huruf/karakter sudah sesuai	√				
7	Media dapat membantu dalam mempelajari materi seni rupa kompetensi ilustrasi busana	√				

Keterangan :

Skor maksimal = 5

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{33}{7} = 4,7$$

$$\text{Skor Tanggapan} = \frac{\text{Rata-Rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{4,7}{5} \times 100\% = 94\%$$

Hasil penilaian ahli media terhadap produk yang dikembangkan dengan skor penilaian 94% dengan kriteria sangat baik, dan layak digunakan untuk penelitian.

Tabel di atas merupakan tabel validasi kedua setelah melalaui tahap revisi pada

validasi pertama. Berdasarkan penilaian ahli media pada validasi pertama terdapat komentar yang dapat digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran yang digunakan yaitu Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn memberi komentar tentang perbaikan font agar lebih rapi dengan mengganti beberapa *font* yang ada, seerta tata letak gambar yang harus diperbaiki pada beberapa gambar. Sehingga dari komentar tersebut dilaksanakan untuk media pembelajaran diperbaiki lagi. Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn juga memberi saran tentang penulisan, yaitu untuk memperbaiki tulisan yang belum sesuai. Tabel validasi pertama terdapat pada lampiran.

b. Diskripsi data hasil penilaian ahli materi

Penilaian ahli materi terhadap produk media pembelajaran hasil pengembangan terdiri dari dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Data ini diperoleh dengan cara memberikan produk media pembelajaran yang terdapat materi didalamnya. Penilaian terhadap aspek pembelajaran, aspek isi/materi dan saran dari ahli materi yaitu guru sekolah Aprilia Muktirina, S.Pd, digunakan untuk memperbaiki produk media pembelajaran yang dikembangkan. Tabel penilaian ini merupakan hasil validasi ahli materi kedua setelah uji coba kelompok kecil. Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek pembelajaran hasil pengembangan, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4. Hasil Penilaian Dari Ahli materi (Aspek Pembelajaran)**

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar/ Saran
			5	4	3	2	1	
	Isi Materi	1.Bobot/kedalaman materi	√					
		2.Kejelasan uraian materi	√					
		3.Sistematika penyajian materi		√				
		4.Relevansi gambar dengan materi		√				
		5.Kemenarikan materi		√				
		6.Kejelasan contoh yang diberikan	√					
		7.Ketepatan bahasa dalam menguraikan materi	√					
	Pembelajaran	8.Kejelasan contoh yang diberikan	√					
		9.Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi		√				
		10.Ketepatan bahasa dalam menguraikan materi	√					

Keterangan :

Skor maksimal = 5

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{41}{10} = 4,1$$

$$\text{Skor Tanggapan} = \frac{\text{Rata-Rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{4,1}{5} \times 100\% = 82\%$$

Hasil penilaian ahli materi terhadap produk yang dikembangkan pada aspek pembelajaran dengan skor penilaian rata-rata 82% dengan kriteria baik tanpa dengan dilakukan perbaikan. Tabel di atas adalah hasil penilaian ahli materi setelah uji coba kelompok kecil dan dilakukan revisi pada media pembelajaran. Hasil penilaian pertama terdapat pada lampiran, terdapat komentar dan saran dari ahli materi yaitu Aprilia Muktirina, S.Pd yang merupakan guru sekolah. Beliau menyarankan untuk menambahkan contoh gambar pada setiap point prinsip desain media agar peserta didik semakin memahami kompetensi ilustrasi. Komentar dan saran kemudian di tindak lanjuti sebagai revisi untuk uji coba kelas besar.

#### c. Data Uji Coba

##### 1) Data uji coba kelompok kecil

Dalam uji coba kelompok kecil ini menggunakan teknik simple random sampling yaitu peserta didik yang berjumlah lima orang peserta didik dan diminta untuk mengisi kuisioner setelah melihat media pembelajaran untuk perbaikan lebih lanjut, hasil penilaian data uji coba yang berjumlah lima peserta didik terhadap aspek tampilan dan pembelajaran hasil pengembangan, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 5. Hasil Penilaian Data Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Indikator	Kriteria				
		5	4	3	2	1
	<b>Aspek tampilan media flip chart</b>					
1	Kejelasan materi prinsip desain pada penerapan ilustrasi busana	4	1			
2	Pemilihan komposisi warna	3	2			
3	Keterbacaan keterangan materi prinsip desain pada media flip chart	4	1			
4	Penggunaan Bahasa	2	3			
5	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	2	3			
6	Pemilihan background	4	1			
7	Ketepatan penyajian langkah-langkah menggambar busana dengan menerapkan prinsip desain dalam media flip chart	2	3			
8	Kepraktisan menggunakan media flip chart	1	3	1		
	<b>Indikator</b>					
	<b>Aspek pembelajaran media flip chart</b>					
9	Kesesuaian media dengan kompetensi pembelajaran seni rupa yang hendak dipakai	1	4			
10	Ketepatan pemilihan materi yang di mediakan	3	2			
11	Kemampuan media untuk memahami materi unsur dan prinsip desain		5			
12	Kesesuain media dengan sasaran belajar	2	3			

<b>13</b>	Kejelasan media yang menunjukkan langkah-langkah konkret membuat ilustrasi busana dengan penerapan prinsip desain	3	2			
<b>14</b>	Kemampuan media untuk digunakan berulang-ulang	4	1			

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor: Jumlah siswi}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{314:5}{14} = 4,5$$

$$\text{Skor Tanggapan} = \frac{\text{Rata-Rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{4,5}{5} \times 100\% = 90\%$$

Hasil penilaian dari uji coba kelompok kecil terhadap produk yang dikembangkan pada aspek tampilan dan pembelajaran skor penilaian rata-rata dari lima peserta didik adalah 90%. revisi yang dilakukan setelah melewati tahap uji coba kelompok kecil yaitu memperbaiki media dengan menambah gambar contoh penerapan prinsip desain sesuai dengan saran dari ahli materi.

## 2) Data Uji Coba lapangan

Dalam uji coba lapangan ini menggunakan teknik simple random sampling yaitu data peserta didik yang berjumlah 15 orang diminta untuk mengisi kuisioner setelah melihat media pembelajaran yang sudah dilakukan perbaikan lebih lanjut, hasil penilaian data uji coba yang berjumlah 15 peserta didik terhadap aspek pembelajaran dan hasil pengembangan, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 6. Hasil Penilaian Data Uji Coba Lapangan**

No	Indikator	Kriteria				
		5	4	3	2	1
<b>1</b>	Kejelasan materi prinsip desain pada penerapan ilustrasi busana	10	5			

2	Pemilihan komposisi warna	10	5			
3	Keterbacaan keterangan materi prinsip desain pada media flip chart	7	7	1		
4	Penggunaan Bahasa	7	8			
5	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	8	6	1		
6	Pemilihan background	5	10			
7	Ketepatan penyajian langkah-langkah menggambar busana dengan menerapkan prinsip desain dalam media flip chart	9	6			
8	Kepraktisan menggunakan media flip chart	8	6	1		
	<b>Indikator</b>					
	<b>Aspek pembelajaran media flip chart</b>					
9	Kesesuaian media dengan kompetensi pembelajaran seni rupa yang hendak dipakai	8	7			
10	Ketepatan pemilihan materi yang di mediakan	11	4			
11	Kemampuan media untuk memahami materi unsur dan prinsip desain	4	11			
12	Kesesuain media dengan sasaran belajar	10	5			
13	Kejelasan media yang menunjukkan langkah-langkah konkret membuat ilustrasi busana dengan penerapan prinsip desain	10	5			
14	Kemampuan media untuk digunakan berulang-ulang	12	3			



$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor: Jumlah Peserta didik}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{956:15}{14} = 4,6$$

$$\text{Skor Tanggapan} = \frac{\text{Rata-Rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{4,6}{5} \times 100\% = 92\%$$

Hasil penilaian dari uji coba lapangan terhadap produk yang dikembangkan pada aspek tampilan dan pembelajaran dengan skor penilaian rata-rata 92%. Hasil ini merupakan angket dari 15 orang peserta didik yang menjadi peserta uji coba lapangan yang berlangsung pada tanggal 17 November 2015. Setelah melewati tahap uji coba lapangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah layak untuk digunakan untuk pembelajaran seni rupa materi ilustrasi busana.

## 2. Analisis data

### a. Analisis data hasil penilaian ahli media

Data yang diperoleh dari hasil penilaian ahli media dianalisis dan dijadikan sebagai pijakan untuk mengadakan revisi produk pembelajaran ilustrasi busana yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut meliputi aspek tampilan dan pembelajaran. Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa hasil penilaian pada aspek tampilan dan pembelajaran dengan rerata 4,7. Berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 termasuk kategori sangat baik secara rinci dari 7 butir indikator.

### b. Analisis data hasil penilaian ahli materi

Data yang diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, dianalisis dan digunakan untuk revisi produk yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut meliputi aspek pembelajaran dan aspek materi pembelajaran. Berdasarkan tabel 11 menunjukkan bahwa hasil penilaian pada aspek pembelajaran dan aspek materi pembelajaran dengan rerata 4,1. Berdasarkan konversi data kuantitatif

ke data kualitatif skala 5 (tabel 6) termasuk kategori baik secara rinci dari 10 butir indikator dengan penilaian baik dan tanpa revisi.

c. Analisis data uji coba kelompok kecil.

Data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data kelompok kecil dianalisis dan digunakan untuk revisi produk yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut meliputi aspek tampilan dan pembelajaran berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 termasuk kategori baik secara rinci dari 14 butir indikator.

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa penilaian pada aspek tampilan dan pembelajaran dengan rerata 4,5. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan maka respon peserta didik untuk uji coba kelompok kecil adalah peserta didik berantusias dalam melihat media pembelajaran dan terlihat termotivasi selain itu peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam pengoperasian namun masih kurang memahami bagaimana penerapan prinsip desain dalam ilustrasi busana pada media pembelajaran *flip chart*. Sehingga setelah dilakukan uji coba kelompok kecil maka dilakukan revisi dengan memperbanyak contoh gambar pada media pembelajaran sesuai angket saran dan komentar peserta didik dan setelah mengolah angket dari ahli materi saat validasi pertama .

d. Analisis data uji coba lapangan (kelompok besar)

Data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data kelompok kecil dianalisis dan digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut meliputi aspek tampilan dan pembelajaran. Berdasarkan tabel 8 menunjukkan bahwa penilaian pada aspek

tampilan dan pembelajaran dengan rerata 4,5. Berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 (tabel 8) termasuk kategori sangat baik secara rinci dari 14 butir indikator adalah 92%.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan maka respon peserta didik untuk uji coba kelompok besar adalah peserta didik lebih konsen dalam menggunakan media pembelajaran ilustrasi busana selain itu peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan tidak mengalami kesulitan dalam pengoperasian dan pemahaman media pembelajaran ilustrasi busana karena gambar contoh pada setiap materi telah ditambahkan setelah revisi tahap pertama.

## **B. Pembahasan**

1. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah media *flip chart*.

Pembelajaran untuk digunakan pada pembelajaran seni rupa materi ilustrasi busana untuk peserta didik kelas XI program IPA. Media merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis yang berfungsi sebagai sarana belajar mandiri. Rancangan pengembangan media ini dilakukan melalui beberapa tahap, meliputi analisis kebutuhan, analisis komponen pembelajaran, desain, pengembangan, evaluasi, dan penyempurnaan media. Tahap analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran ilustrasi busana adalah menganalisis kompetensi dasar pembelajaran menggambar busana yang disampaikan oleh pendidik, penggunaan media pembelajaran yang biasanya digunakan, serta metode yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu

dibutuhkan media yang menarik yang didalamnya terdapat gambar menarik yang dapat menumbuhkan motivasi peserta didik.

Adapun kompetensi dasar yang terdapat dalam pembelajaran ini adalah mendiskripsikan penerapan prinsip desain pada materi ilustrasi busana. Materi yang ditulis dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini terdapat 6 bagian yaitu:

- 1) Berisi tentang pengertian prinsip dan unsur desain
- 2) Berisi tentang pengertian prinsip desain kesatuan dan contoh gambar ilustrasi busana
- 3) Berisi tentang pengertian prinsip desain center of interest dan contoh gambar ilustrasi busana
- 4) Berisi tentang pengertian prinsip desain irama dan contoh gambar ilustrasi busana
- 5) Berisi tentang pengertian prinsip desain perbandingan dan contoh gambar ilustrasi busana
- 6) Berisi tentang pengertian prinsip desain keseimbangan dan contoh gambar ilustrasi busana.

Tahap desain ini harus melewati tahap pengumpulan bahan-bahan seperti pengumpulan bahan materi tentang pembelajaran menggambar busana. Sumber dari bahan materi yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran ini berasal dari buku, internet, dan diktat. Materi yang baik dan berkualitas akan mudah dipahami oleh pengguna media pembelajaran. Pada tahap pengembangan produk ini dilakukan pembuatan dan perakitan halaman yang mencakup penulisan teks, pembuatan gambar, pemasangan gambar, mencetak media dalam bentuk *banner*,

pemasangan media *flip chart* pada tiang besi. *Flip chart* diolah dengan menggunakan *Adobe Photoshop Cs4*

## 2. Uji kelayakan ini meliputi uji ahli materi, ahli media pembelajaran.

Uji kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji materi dilakukan oleh satu orang validator yaitu dari guru pengampu mata pelajaran senirupa di sekolah, uji media pembelajaran oleh satu orang validator dari dosen Pendidikan Seni Rupa UNY, uji coba kelompok kecil oleh 5 orang peserta didik, dan uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan dilakukan terhadap 15 peserta didik. Tingkat kelayakan media dalam penelitian ini digunakan instrumen yang berusaha menguji tingkat kelayakan media dengan yang diinginkan menggunakan penilaian skor 1 sampai 5 menurut aturan skala *Likert*. Skor 1 berarti sangat tidak baik sedangkan skor 5 berarti sangat baik. Selanjutnya data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase. Pengubahan data kuantitatif menjadi data kualitatif tersebut sebagai pedoman dalam memberikan kriteria nilai bahwa produk media pembelajaran hasil pengembangan sudah layak atau belum layak untuk pembelajaran ilustrasi busana, baik dari aspek pembelajaran, materi maupun media.

Sementara itu dari hasil uji kelayakan media pada penelitian ini dari ahli materi memperoleh rerata sebesar 82% dengan indikator baik, dari ahli materi ada revisi yaitu memperbanyak contoh gambar, sehingga media baru layak digunakan saat uji coba lapangan. Berdasarkan kelayakan materi, dari ahli media memperoleh rerata sebesar 94% dengan kriteria sangat baik, dari ahli media terdapat revisi untuk

memperbaiki tata letak dan mengganti beberapa *font* pada sejumlah lembaran media supaya peserta didik lebih mudah memahami. Dari uji coba kelompok kecil memperoleh rerata sebesar 90% dengan kriteria baik. Dari uji coba kelompok besar mendapatkan saranan komentar sebagai berikut :

- a. Media, gambar, desain sangat menarik dan mudah dipahami.
- b. Tayangan media ini sangat menarik dan dapat member motivasi peserta didik.
- c. Media *flip chart* tersebut sangat membantu dalam proses pembelajaran seni rupa dan tidak membosankan.
- d. Menambah wawasan belajar.
- e. Sebagai media yang baik dan menarik untuk kemudian di terapkan dalam berbusana sehari-hari di luar sekolah.
- f. Medianya sangat baik dan jelas dapat digunakan dalam pembelajaran.
- g. Media ini sangat baik digunakan dalam pembelajaran, karena media ini sangat menarik.
- h. Media ini sangat baik digunakan dan jelas.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik pada uji coba lapangan memperoleh rerata sebesar 92% dengan kriteria sangat baik dan tanpa revisi. Sehingga dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa uji kelayakan media ini mendapatkan kategori layak untuk pengembangan lebih lanjut

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *flip chart* untuk pembuatan ilustrasi busana ini telah dilakukan dengan tiga tahap pengembangan. Tahap pertama studi pendahuluan, tahap kedua pengembangan produk, tahap ketiga melakukan uji coba produk. Dengan beberapa tahapan ini akan menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang layak dan menarik untuk pembelajaran yaitu media *flip chart* untuk mata pelajaran seni rupa materi ilustrasi busana.
2. Pengembangan media *flip chart* untuk pembuatan ilustrasi busana ini telah memenuhi kelayakan dari aspek instruksional dan media setelah melalui proses validasi dari ahli media yang merupakan dosen FBS UNY Jurusan Pendidikan Seni Rupa, dan ahli materi yang merupakan guru seni rupa kelas XI Aliyah di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta. Hasil evaluasi dari ahli media adalah 94% skor tanggapan dari rata-rata 4,7 dengan kriteria sangat baik, hasil evaluasi dari ahli materi adalah 82% skor tanggapan dari rata-rata 4,1 dengan kriteria sangat baik, hasil evaluasi dari uji coba kelompok kecil adalah 90% skor tanggapan dari rata-rata 4,5 dengan kriteria sangat baik, hasil evaluasi dari uji coba kelompok besar adalah 92% skor tanggapan dari rata-rata 4,6 dengan kriteria sangat baik pula, sehingga berdasarkan uji coba kelompok besar terhadap peserta didik kelas xi Aliyah maka dapat dikatakan bahwa media *flip*

*chart* yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran ilustrasi busana materi seni rupa.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

1. Adanya faktor pengulangan materi yang disampaikan pada waktu penelitian yaitu materi unsur desain yang telah diberikan sebelumnya oleh guru kelas dikarenakan prinsip desain tak lepas dari unsur desain. Muhammadiyah Yogyakarta dengan penilaian rata-rata 4,6 maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran *flip chart* terhadap mata pelajaran ilustrasi busana.
2. Penelitian dilakukan di luar jam sekolah karena mata pelajaran seni rupa di kelas xi Aliyah, Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta hanya berdurasi 60 menit.

## **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan media *flip chart* untuk mata pelajaran seni rupa materi ilustrasi busana , disarankan kepada:

1. Guru Mata Pelajaran Seni Rupa
  - a. Media *flip chart* ini dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran seni rupa.
  - b. Dapat dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran *flip chart* dengan materi yang berbeda.
2. Kepala Sekolah
  - a. Dapat dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran *flip chart* di jurusan lain dengan pokok bahasan yang berbeda.



3. Peserta didik

- a. Media pembelajaran *flip chart* ini dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai media belajar.

4. Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa

- a. Selain mempelajari ilmu pendidikan Seni Rupa ada baiknya juga mempelajari ilmu lain yang berkesinambungan dengan ilmu Seni Rupa didalamnya karena seni rupa itu luas dan dapat selalu dikembangkan ke banyak bidang keilmuan seperti tata busana. Jika menggunakan metode yang tepat maka akan bermanfaat bagi dunia pendidikan dan bagi diri sendiri, karena ilmu seni rupa saling berkaitan dengan ilmu-ilmu lain, dan tanpa disadari penerapan ilmu seni kita lakukan sehari-hari mulai dari hal kecil.
- b. Fokuslah kepada salah satu bidang seni rupa yang kamu suka, kemudian dikembangkan secara maksimal agar menghasilkan suatu inovasi yang lain daripada yang lain.

## GLOSARIUM

<i>Cardigan</i>	Sweater yang terbuka di bagian depan
<i>Quotes</i>	Pengambilan kutipan dari tulisan lain
<i>Hijab</i>	Jilbab
<i>Smocking</i>	Beberapa baris kerutan
<i>Purposive sampling</i>	Pengambilan sampel secara sengaja

## DAFTAR PUSTAKA

- A Riyanto, A. 2003. *Teori Busana*. Sukabumi: Yampendo.
- Anitah, S. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arsyad, A. M. A. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Gaung Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreastif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Chodijah. 1982. *Menggambar Busana Dengan teknik Ring*. IKIP Yogyakarta.
- Endang, M. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Fatriani. 2006. *Dongeng Rakyat Jawa dalam Karya Ilustrasi Sampul Buku Cerita Anak-anak*.
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditia Bakti.
- Haryanto. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. IKIP: FIP.
- Hujair Ah Sanaky. 2011. *Media Pembelajaran*. Bantul: Kauka Dipantara.
- Ibrahim, M. & N. S. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Rudi Susila, C. R. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: FIP UPI.
- Sadiman, S. A. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. 1989. *Dasar - Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Sudjana Nana, R. A. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: C.V Sinar Baru.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Widarwati, S. 1994. *Istilah Istilah Dalam Busana*. Yogyakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP).

**LAMPIRAN**  
**Foto uji coba kelas kecil**



**Lampiran 1. Pengembang menjelaskan media *Flip Chart***



**Lampiran 2. Peserta didik sedang melakukan praktik menggambar ilustrasi busana**



**Lampiran 3. Peserta didik sedang melakukan praktik menggambar ilustrasi busana**



**Lampiran 4. Foto uji coba lapangan**



**Lampiran 5. Hasil gambar peserta didik pada uji coba lapangan**





**Lampiran 6. Pengembang menjelaskan media *flip chart* pada uji coba lapangan**



Lampiran 7. Hasil kerja siswi Gisella Ulrich kelas XI B





**Lampiran 8. Hasil kerja siswi Hanifah kelas XI B**



**Lampiran 9. Hasil kerja siswi Dyah Ayu kelas XI B**



Lampiran 10. Hasil kerja siswi Baituva Afdillah kelas XI B



**Lampiran 11. Hasil kerja siswi Hanifah kelas XI B**

### LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA FLIP CHART UNTUK PEMBUATAN ILUSTRASI BUSANA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA DIMADRASAH MU'ALLIMAT MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

Mata pelajaran : Seni Rupa

Subjek Penelitian : Siswa kelas XI B Jurusan IPA

Peneliti : Isnaini Nurfauzya Rimayati

Evaluator : Arsianti Latifah, S.pd, M.Sn

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan pada media pembelajaran
3. Berilah tanda “√” pada kolom yang sesuai dengan pendapat evaluator\*
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

NB\*

1= Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju

2= Tidak Setuju 5= Sangat Setuju

3=Ragu-ragu

**Lampiran 12. Lembar evaluasi ahli media uji coba kelas kecil**

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran flip chart mudah dioperasikan/digunakan			✓		
2	Pemakaian warna tidak mengacaukan tampilan pada flip chart		✓			
3	Desain tampilan menarik		✓			
4	Terdapat gambar-gambar yang membantu untuk mengingat informasi yang dipelajari	✓				
5	Tampilan gambar jelas dan mudah dipahami	✓				
6	Penggunaan huruf/karakter sudah sesuai			✓		
7	Media dapat membantu dalam mempelajari materi seni rupa kompetensi menggambar busana			✓		

a. Komentar / Saran umum

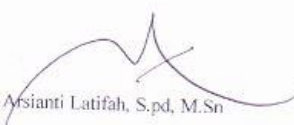
Warna pada background / hiasan mengganggu tampilan.  
Pemilihan karakter huruf kurang sesuai.  
Perlu penataan layout.

b. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. ☒ Tidak layak untuk uji lapangan

Ahli Media

  
Arsianti Latifah, S.pd, M.Sn  
NIP. 19760131 200112 2 002

### KETERANGAN VALIDASI MEDIA BAHAN AJAR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arsianti Latifah, S.pd, M.Sn

Setelah melihat, menelaah dan mencermati media pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA FLIP CHART UNTUK PEMBUATAN ILUSTRASI BUSANA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA DIMADRASAH MU'ALLIMAAT MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA" yang dibuat oleh :

Nama : Itsnaini Nurfaulya Rimayati

NIM : 11206244027

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Maka dengan ini menyatakan media bahan ajar "):

- a. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
- b. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran sebagai berikut :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### Lampiran 13. Keterangan validasi bahan ajar

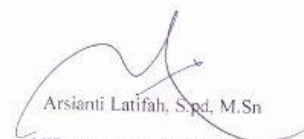
c. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Lingkari pada huruf sesuai kesimpulan bapak/ibu

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta , 30 Oktober 2015

Ahli Media

  
Arsianti Latifah, S.pd, M.Sn  
NIP. 19760131 200112 2 002



**LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI**

PENGEMBANGAN MEDIA FLIP CHART UNTUK PEMBUATAN ILUSTRASI BUSANA PADA  
MATA PELAJARAN SENI RUPA DIMADRASAH MU'ALLIMAT MUHAMMADIYAH  
YOGYAKARTA

Mata pelajaran : Seni Rupa

Subjek Penelitian : Siswa kelas XI B Jurusan IPA

Peneliti : Itsnaini Nurfauzya Rimayati

Evaluator : Aprilia Muktirina, S.pd

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan pada media pembelajaran
3. Berilah tanda "√" pada kolom yang sesuai dengan pendapat evaluator\*
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian

**NB\***

1= Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju

2=Tidak Setuju 5= Sangat Setuju

3=Ragu-ragu

**Lampiran 14. Lembar evaluasi ahli materi**



Hal : Permohonan Kesiadaan Uji Validasi dan Uji Kelayakan

Kepada Yth.

Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn

di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi dan uji kelayakan pada media flipchart Kompetensi Dasar Seni Rupa mendeskripsikan prinsip-prinsip desain, pada penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA FLIP CHART UNTUK PEMBUATAN ILUSTRASI BUSANA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA DI MADRASAH MU'ALLIMAT MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA", maka saya:

Nama : ITSNAINI NURFAUZYA RIMAYATI

NIM : 11206244027

Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Dosen Pembimbing : Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn

Dengan ini saya mohon kepada Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi dan uji kelayakan pada media flipchart sehingga dapat diujikan pada sampel penelitian. Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerja sama, perhatian dan kesiadaan Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta , 30 Oktober 2015

Pemohon

Itsnaini Nurfaulya Rimayati

NIM. 11206244027

### Lampiran 15. Permohonan kesiadaan uji validasi dan uji kelayakan



Hal : Permohonan Kesediaan Uji Validasi dan Uji Kelayakan

Kepada Yth.

Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn

di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi dan uji kelayakan pada media flipchart Kompetensi Dasar Seni Rupa mendiskripsikan prinsip-prinsip desain, pada penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA FLIP CHART UNTUK PEMBUATAN ILUSTRASI BUSANA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA DI MADRASAH MU'ALLIMAT MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA", maka saya;

Nama : ITSNAINI NURFAUZYA RIMAYATI

NIM : 11206244027

Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Dosen Pembimbing : Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn

Dengan ini saya mohon kepada Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi dan uji kelayakan pada media flipchart sehingga dapat diujikan pada sampel penelitian. Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerja sama, perhatian dan kesediaan Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta , 30 Oktober 2015

Pemohon

Itsnaini Nurfaulya Rimayati

NIM. 11206244027

## Lampiran 16. Permohonan uji validasi ahli media

#### LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA FLIP CHART UNTUK PEMBUATAN ILUSTRASI BUSANA PADA  
MATA PELAJARAN SENI RUPA DIMADRASAH MU'ALLIMAT MUHAMMADIYAH  
YOGYAKARTA

Mata pelajaran : Seni Rupa

Subjek Penelitian : Siswa kelas XI B Jurusan IPA

Peneliti : Itsnaini Nurfaulya Rimayati

Evaluator : Arsianti Latifah, S.pd, M.Sn

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan pada media pembelajaran
3. Berilah tanda “√” pada kolom yang sesuai dengan pendapat evaluator\*
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

NB\*

1= Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju

2= Tidak Setuju 5= Sangat Setuju

3=Ragu-ragu

**Lampiran 17. Lembar evaluasi ahli media pasca revisi**

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran flip chart mudah dioperasikan/digunakan				✓	
2	Pemakaian warna tidak mengacaukan tampilan pada flip chart					✓
3	Desain tampilan menarik					✓
4	Terdapat gambar-gambar yang membantu untuk mengingat informasi yang dipelajari					✓
5	Tampilan gambar jelas dan mudah dipahami				✓	
6	Penggunaan huruf/karakter sudah sesuai					✓
7	Media dapat membantu dalam mempelajari materi seni rupa kompetensi menggambar busana					✓

a. Komentar / Saran umum

b. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- ☒ b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak untuk uji lapangan

Ahli Media

Arsianti Latifah, S.pd, M.Sn  
NIP. 19760131 200112 2 002

### KETERANGAN VALIDASI MEDIA BAHAN AJAR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arsianti Latifah, S.pd, M.Sn

Setelah melihat, menelaah dan mencermati media pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA FLIP CHART UNTUK PEMBUATAN ILUSTRASI BUSANA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA DIMADRASAH MU'ALLIMAT MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA" yang dibuat oleh :

Nama : Itsnaini Nurfauzya Rimayati

NIM : 11206244027

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Maka dengan ini menyatakan media bahan ajar \*) :

- a. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
- ☒ b. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran sebagai berikut :

- Tata letak sedikit diperbaiki  
 - Outline / garis → lebih konsisten  
 - Bbrp. gambar agar diperjelas.

**Lampiran 18. Keterangan validasi media bahan ajar ahli media**

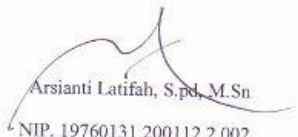
c. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Lingkari pada huruf sesuai kesimpulan bapak/ibu

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta , 30 Oktober 2015

Ahli Media



Arsianti Latifah, S.pd, M.Sn

NIP. 19760131 200112 2 002



Hal : Permohonan Kesiadaan Uji Validasi dan Uji Kelayakan

Kepada Yth.

Aprilia Muktirina, S.pd

di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi dan uji kelayakan pada media flipchart Kompetensi Dasar Seni Rupa mendeskripsikan prinsip-prinsip desain, pada penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA FLIP CHART UNTUK PEMBUATAN ILUSTRASI BUSANA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA DI MADRASAH MU'ALLIMAT MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA", maka saya:

Nama : ITSNAINI NURFAUZYA RIMAYATI

NIM : 11206244027

Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Dosen Pembimbing : Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn

Dengan ini saya mohon kepada Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi dan uji kelayakan pada media flipchart sehingga dapat diujikan pada sampel penelitian. Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerja sama, perhatian dan kesiadaan Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 30 Oktober 2015

Pemohon

Itsnaini Nurfaulya Rimayati

NIM. 11206244027

### Lampiran 19. Lembar evaluasi ahli materi



No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar/ Saran
			5	4	3	2	1	
1	Isi Materi Pembelajaran	1. Bobot/ kedalaman materi		✓				Dengan pembahasannya materi serta komponen prinsip desain seni yang dimasukkan dalam fashion adalah materi yang menarik. hanya saja untuk pengenalan prinsip desain sebanyak itu pembahasan kurang detail dan contoh yang kurang beragam.
		2. Kejelasan uraian materi			✓			
		3. Sistematika penyajian materi		✓				
		4. Relevansi gambar dengan materi	✓					
		5. Kemenarikan materi		✓				
		6. Kejelasan contoh yang diberikan			✓			
		7. Ketepatan bahasa dalam menguraikan materi		✓				
2	Pembelajaran	8. Kejelasan contoh yang diberikan			✓			
		9. Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi		✓				
		10. Kemenarikan materi		✓				
		11. Ketepatan bahasa dalam menguraikan materi		✓				

-Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk uji lapangan

Guru Mata Pelajaran

Aprilia Muktirina, S.pd

### KETERANGAN VALIDASI MEDIA BAHAN AJAR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aprilia Muktirina, S pd

Setelah melihat, menelaah dan mencermati media pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA FLIP CHART UNTUK PEMBUATAN ILUSTRASI BUSANA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA DIMADRASAH MU'ALLIMAT MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA" yang dibuat oleh :

Nama : Isnaini Nurfaulya Rimayati

NIM : 11206244027

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Maka dengan ini menyatakan media bahan ajar \*) :

- a. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
- ☒ b. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran sebagai berikut :

- contoh dibuat lebih beragam dan bervariasi. Terkait fashion adalah hal yang cukup awan untuk kalangan pesantren. Dengan contoh yang banyak, mereka akan mendapatkan gambaran-gambaran yang lebih jelas dan terarah.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55291 ☎ (0274) 550843, 548237 Fax. (0274) 548207  
http://www.fbs.uny.ac.id/

FRM-FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 927e/UN.34.12/D1/IX/2015  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 11 September 2015

Kepada Yth.  
Ketua PP Muhammadiyah Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bernaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA FLIP CHART UNTUK PEMBUATAN ILUSTRASI BUSANA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA DI MADRASAH MU'ALLIMAT MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

Mahasiswa dimaksud adalah:

Nama : ITSNAINI NURFAUZYA RIMAYATI  
NIM : 11206244027  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Waktu Pelaksanaan : September - Oktober 2015  
Lokasi Penelitian : Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.  
NIP. 196707041993122001

Tembusan:  
- Kepala Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah  
Yogyakarta

**Lampiran 20. Permohonan izin penelitian**



**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
 Alamat: Karangmalang, Yogyakarta Telp: (0274) 550843, 548207  
 Fax: (0274) 548207 <http://www.fbs.uny.ac.id/>

---

**LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN**  
**HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP : 19760131 200112 2 002

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY

Sudah melakukan validasi terhadap produk "Media *Flip Chart* untuk Pembuatan Ilustrasi Busana Pada Mata Pelajaran Seni Rupa di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta", produk tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa :

Nama : Itsnaini Nurfauziya Rimayati

NIM : 11206244027

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Seni Rupa

Berdasarkan catatan :

1. Media dapat digunakan tanpa revisi
2. Media dapat digunakan dengan revisi
3. Media belum dapat digunakan

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 04 Januari 2015

Validator / Ahli Media

  
 Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.  
 NIP. 19760131 200112 2 002

**Lampiran 21. Lembar Pengesahan Hasil Validasi Media Pembelajaran**



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta Telp: (0274) 550843, 548207 Fax:  
(0274) 548207 <http://www.fbs.uny.ac.id//>

Yogyakarta, 28 Oktober 2015

Kepada

Yth. Ibu Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Itsnaini Nurfauziya Rimayati

NIM : 11206244027

No. HP / Email: 085643199773 / [ininuna@gmail.com](mailto:ininuna@gmail.com)

Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Saya memohon bantuan Ibu untuk memvalidasi media pembelajaran seni rupa yang berkaitan dengan penyusunan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Flip Chart* untuk Pembuatan Ilustrasi Busana Pada Mata Pelajaran Seni Rupa di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta"

Atas perhatian Ibu saya ucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn  
NIP. 197002032000032001

Hormat saya,  
Mahasiswa

Itsnaini Nurfauziya Rimayati  
NIM. 11206244027

## Lampiran 22. Surat Permohonan Validasi



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta Telp: (0274) 550843, 548207 Fax:  
(0274) 548207 <http://www.fbs.uny.ac.id/>

Yogyakarta, 28 Oktober 2015

Kepada

Yth. Aprilia Muktirina, S.Pd.

Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Itsnaini Nurfauziya Rimaayati

NIM : 11206244027

No. HP / Email: 085643199773 / [ininuna@gmail.com](mailto:ininuna@gmail.com)

Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Saya memohon bantuan Ibu untuk memvalidasi media pembelajaran seni rupa yang berkaitan dengan penyusunan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Flip Chart* untuk Pembuatan Ilustrasi Busana Pada Mata Pelajaran Seni Rupa di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Atas perhatian Ibu saya ucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn  
NIP. 197002032000032001

Hormat saya,  
Mahasiswa

Itsnaini Nurfauziya Rimaayati  
NIM. 11206244027

### Lampiran 23. Surat Permohonan Validasi





KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta Telp: (0274) 550843, 548207

Fax: (0274) 548207 <http://www.fbs.uny.ac.id//>

**LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN  
HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aprilia Muktirina, S.Pd

NBM : 1218406

Unit Kerja : Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta

Sudah melakukan validasi terhadap produk "Media *Flip Chart* untuk Pembuatan Ilustrasi Busana Pada Mata Pelajaran Seni Rupa di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta", produk tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa :

Nama : Itsnaini Nurfauziya Rimayati

NIM : 11206244027

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Seni Rupa

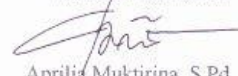
Berdasarkan catatan :

1. Media dapat digunakan tanpa revisi
2. Media dapat digunakan dengan revisi
3. Media belum dapat digunakan

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Desember 2015

Validator / Ahli Materi

  
Aprilia Muktirina, S.Pd

NIB. 1218406

**Lampiran 24. Lembar Pernyataan Pengesahan Hasil Validasi Media Pembelajaran**

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

**Satuan Pendidikan** : Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yk  
**Mata Pelajaran** : Seni Budaya  
**Kelas/semester** : V (SMA II)  
**Materi Pokok** : Menggambar ilustrasi busana  
**Alokasi Waktu** : 4 Pertemuan (4 JP)

#### A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dbusana berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan busana dbusana jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dbusana ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dbusana sudut pandang/teori

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KI	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	1.1. Menerima, menanggapi, dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan	1.1.1 Menerima keragaman dan keunikan karya ragam busana sebagai anugerah Tuhan 1.1.2 Menanggapi keragaman dan keunikan karya gambar busana sebagai anugerah Tuhan 1.1.3 Menghargai keragaman dan keunikan karya gambar busana sebagai anugerah Tuhan
2.	2.1. Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian	2.1.1 Menghargai orang lain dbusana mengapresiasi dan berkarya gambar busana 2.1.2 Bersikap jujur dbusana mengapresiasi dan berkarya gambar busana 2.1.3 Bersikap disiplin dbusana mengapresiasi dan berkarya gambar busana
3.	3.1. Memahami konsep dan prosedur menggambar	3.1.1 Mengidentifikasi unsur-unsur dan prinsip desain pada gambar

### Lampiran 25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)



KI	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
	busana	busana dengan tepat 3.1.2 Mengidentifikasi prosedur berkarya gambar flora, busana dan busana
4.	4.1. Menggambar ilustrasi busana	4.1.1 Menggambar busana berdasarkan pengamatan objek dengan teknik teknik kering 4.1.2 Menyajikan gambar busana dbusana diskusi di kelas

### C. Tujuan Pembelajaran

#### ***Pertemuan Pertama***

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menerima dengan baik keragaman dan keunikan gambar busana sebagai anugerah Tuhan
2. Menghargai keragaman dan keunikan busana sebagai anugerah Tuhan
3. Menghargai orang lain dbusana menanggapi gambar busana
4. Bersikap jujur dbusana menanggapi gambar busana
5. Bersikap disiplin dbusana menanggapi gambar busana
6. Mengidentifikasi unsur-unsur gambar busana dengan benar.
7. Mengidentifikasi prosedur dan teknik menggambar busana dengan benar

#### ***Pertemuan Kedua***

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menggambar objek dengan teknik basah atau teknik kering
2. Menghargai orang lain dbusana menggambar
3. Menghargai orang lain dbusana menanggapi karya gambar
4. Bersikap disiplin dbusana menggambar
5. Bersikap disiplin dbusana menanggapi karya gambar

#### ***Pertemuan Ketiga***

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menggambar objek dengan teknik kering
2. Menghargai orang lain dbusana menggambar busana
3. Menghargai orang lain dbusana menanggapi karya gambar busana
4. Bersikap disiplin dbusana menggambar busana
5. Bersikap disiplin dbusana menanggapi karya gambar busana

#### ***Pertemuan Keempat***

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menggambar objek dengan teknik kering atau basah
2. Menghargai orang lain dbusana menggambar busana
3. Menghargai orang lain dbusana menanggapi karya gambar busana
4. Bersikap disiplin dbusana menggambar busana

5. Bersikap disiplin dbusana menanggapi karya gambar busana

#### **D. Materi Pembelajaran**

##### ***Pertemuan 1***

- a. Pengertian menggambar objek busana
- b. Keragaman dan keunikan objek objek busana
- c. Jenis bentuk objek: bentuk beraturan (kubistis dan silndris) dan bentuk tidak beraturan
- d. Proporsi dan perspektif
- e. Komposisi simetris dan asimetris
- f. Teknik kering (arsir) dan teknik basah
- g. Prosedur menggambar: mengamati objek, membuat gambar lingkaran, dan menyelesaikan gambar dengan teknik kering atau teknik basah

##### ***Pertemuan 2***

- a. Praktik menggambar objek manusia
- b. Penyajian hasil gambar busana pada manusia untuk diskusi kelas

##### ***Pertemuan 3***

- a. Praktik menggambar objek manusia
- b. Penyajian hasil gambar

##### ***Pertemuan 4***

- a. Praktik menggambar objek busana
- b. Penyajian hasil gambar busana pada manusia untuk diskusi kelas

#### **E. Metode Pembelajaran**

- Pendekatan saintifik
- Model Projek base learning
- Metode demonstrasi

#### **F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

##### ***Pertemuan Pertama***

- a. Pendahuluan (10 menit )
  - 1) Memeriksa kehadiran dan kesiapan peserta didik
  - 2) Apersepsi: menunjukkan contoh karya gambar busana untuk membangkitkan minat peserta didik
  - 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- b. Kegiatan inti (100 menit)
 

Dbusana kegiatan inti, peserta didik melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

  - 1) Menyaksikan video tentang prosedur dan teknik menggambar busana untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang terkait dengan gambar busana.
  - 2) Merumuskan masalah-masalah pokok: apa pengertian menggambar busana dan bagaimana prosedur dan teknik melakukannya.
  - 3) Mengumpulkan data tentang pengertian, prosedur, dan teknik menggambar busana dengan membaca buku siswa, mengamati contoh gambar, dan menyaksikan video.
  - 4) Menganalisis data untuk menyimpulkan pengertian, prosedur, dan teknik menggambar busana

- 5) Membuat *Powerpoint* tentang pengertian, prosedur, dan teknik menggambar busana untuk dipresentasikan
  - 6) Menyajikan *Powerpoint* tersebut untuk mendapatkan tanggapan dari peserta didik dan guru
- c. Penutup ( 10 menit )
- Kegiatan penutup mencakup langkah-langkah sebagai berikut:
- 1) Guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan pemahaman tentang pengertian, prosedur, dan teknik menggambar busana.
  - 2) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai.
  - 3) Guru memberikan tugas individual untuk menyiapkan bahan dan alat untuk pelaksanaan pembelajaran berikutnya yakni menggambar.

### **Pertemuan Kedua**

- a. Pendahuluan ( 10 menit )
- kegiatan pendahuluan, guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut:
- 1) Memeriksa kehadiran dan kesiapan peserta didik
  - 2) Apersepsi: menayangkan video tentang menggambar untuk membangkitkan minat peserta didik
  - 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- b. Kegiatan inti (100 menit)
- Dbusana kegiatan inti, peserta didik melakukan langkah-langkah sebagai berikut:
- 1) Mengamati guru memberi contoh menggambar untuk mengidentifikasi permasalahan dbusana menggambar objek tersebut
  - 2) Merumuskan masalah pokok: bagaimana menerapkan prosedur dan teknik menggambar objek manusia
  - 3) Mengumpulkan data tentang karakteristik objek, perspektif, komposisi, serta prosedur dan teknik menggambar objek dengan membaca buku siswa dan menyaksikan video
  - 4) Menganalisis karakteristik objek yang digambar, perspektif, komposisi, serta prosedur dan teknik, untuk mewujudkan gagasan penciptaan gambar objek
  - 5) mewujudkan gagasan tersebut dengan menggunakan alat dan bahan yang dipilih.
  - 6) Menyajikan hasil karya gambar busana untuk diskusi di kelas untuk mendapatkan tanggapan dari peserta didik dan guru.
- c. Penutup ( 10 menit )
- Kegiatan penutup mencakup langkah-langkah sebagai berikut:
- 1) Guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan prosedur dan teknik menggambar.
  - 2) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai.
  - 3) Guru memberikan tugas individual untuk menyiapkan bahan dan alat untuk kegiatan pembelajaran berikutnya yakni menggambar ilustrasi sampul.

### **Pertemuan Ketiga**

- a. Pendahuluan ( 10 menit )
- kegiatan pendahuluan guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut:
- 1) Memeriksa kehadiran dan kesiapan peserta didik
  - 2) Apersepsi: menayangkan video tentang menggambar busana untuk membangkitkan minat peserta didik

- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan
- b. Kegiatan inti (100 menit)  
 Dbusana kegiatan inti, peserta didik melakukan langkah-langkah sebagai berikut:
  - 1) Mengamati guru memberi contoh menggambar untuk mengidentifikasi permasalahan menggambar busana
  - 2) Merumuskan masalah pokok: bagaimana menerapkan prosedur dan teknik menggambar objek manusia
  - 3) Mengumpulkan data tentang karakteristik objek, perspektif, komposisi, serta prosedur dan teknik menggambar, dengan membaca buku siswa dan menyaksikan video
  - 4) Menganalisis karakteristik objek yang digambar, perspektif, komposisi, serta prosedur dan teknik, untuk mewujudkan gagasan penciptaan gambar objek manusia.
  - 5) Mencipta gambar busana: mewujudkan gagasan tersebut dengan menggunakan alat dan bahan yang dipilih.
  - 6) Menyajikan hasil karya gambar busana dbusana diskusi di kelas untuk mendapatkan tanggapan dari peserta didik dan guru
- c. Penutup ( 10 menit )  
 Kegiatan penutup mencakup langkah-langkah sebagai berikut:
  - 1) Guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan prosedur dan teknik menggambar busana.
  - 2) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai.
  - 3) Guru memberikan tugas individual untuk menyiapkan bahan dan alat untuk kegiatan pembelajaran berikutnya yakni menggambar busana.

#### ***Pertemuan Keempat***

- a. Pendahuluan ( 10 menit )  
 Dbusana kegiatan pendahuluan, guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut:
  - 1) Memeriksa kehadiran dan kesiapan peserta didik
  - 2) Apersepsi: menayangkan video tentang menggambar busana untuk membangkitkan minat peserta didik  
 Menyampaikan tujuan pembelajaran
- b. Kegiatan inti (100 menit)  
 kegiatan inti, peserta didik melakukan langkah-langkah sebagai berikut:
  - 1) Mengamati guru memberi contoh menggambar untuk mengidentifikasi permasalahan dbusana menggambar busana
  - 2) Merumuskan masalah pokok: bagaimana menerapkan prosedur dan teknik menggambar objek busana
  - 3) Mengumpulkan data tentang karakteristik objek, perspektif, komposisi, serta prosedur dan teknik menggambar objek busana, dengan membaca buku siswa dan menyaksikan video
  - 4) Menganalisis karakteristik objek yang digambar, perspektif, komposisi, serta prosedur dan teknik, untuk mewujudkan gagasan penciptaan gambar objek.
  - 5) Mencipta gambar busana: mewujudkan gagasan tersebut dengan menggunakan alat dan bahan yang dipilih.
  - 6) Menyajikan hasil karya gambar busana diskusi di kelas untuk mendapatkan tanggapan dari peserta didik dan guru.
- c. Penutup ( 10 menit )  
 Kegiatan penutup mencakup langkah-langkah sebagai berikut:



- 1) Guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan prosedur dan teknik menggambar busana.
- 2) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai.
- 3) Guru memberikan tugas kelompok untuk menyajikan seluruh hasil karya gambar busana busana untuk pameran kelas.

## H. Penilaian

### 1. Sikap spiritual

- a. Teknik Penilaian : Penilaian diri
- b. Bentuk Instrumen : Skala
- c. Kisi-kisi :

No.	Sikap/nilai	No. Butir
1.	Menerima dengan baik keragaman dan keunikan karya gambar busana sebagai anugerah Tuhan	1 (a, b, c)
2.	Menghargai keragaman dan keunikan karya gambar busana sebagai anugerah Tuhan	2 (a, b, c)

Instrumen: lihat **Lampiran 1**.

### 2. Sikap sosial

- a. Teknik Penilaian : Pengamatan
- b. Bentuk Instrumen: Lembar Observasi
- c. Kisi-kisi :

#### 1) Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
1	Menghargai orang lain	Menghargai orang lain pendapat orang lain	1
2	Jujur	Mengekspresikan gagasan dengan jujur	2
3	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi dengan disiplin	3

Instrumen: lihat **Lampiran 2 b**

#### 2) Penilaian sikap sosial dbusana untuk kegiatan menanggapi karya dan berkarya Objek gambar: Flora/Busana/dan Busana

No.	Nilai	Deskriptor	No. Butir
1.	Menghargai orang lain	Menghargai orang lain dan menanggapi karya gambar	1
		Menghargai orang lain menggambar	2
2.	Jujur	Menunjukkan sikap jujur busana menanggapi	3

		karya	
		Menunjukkan sikap jujur menggambar	4
3.	Disiplin	Bersikap disiplin dan menanggapi karya gambar	5
		Bersikap disiplin dan menggambar	6

Instrumen: lihat **Lampiran 2 b**

### 3. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes Objektif  
 b. Bentuk Instrumen: Tes isian singkat  
 c. Kisi-kisi :

No.	Indikator	No. Butir
1.	Mengidentifikasi unsur-unsur gambar busana dengan benar	1-4
2.	Mengidentifikasi prosedur dan teknik menggambar busana dengan benar	6-10

Instrumen: lihat **Lampiran 3**

### 4. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Tes praktik  
 b. Bentuk Instrumen: Tes uji petik kerja  
 c. Kisi-kisi:

No.	Indikator	No. Butir
1.	Menggambar busana dengan baik	1
2.	Menggambar proporsi tubuh manusia dengan baik	2

Instrumen: lihat **Lampiran 4**

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Agustyani Ernawati, S.Pd.  
NBM. 954 246



Yogyakarta, 12 Juli 2015

Guru Mata Pelajaran

Aprilia Muktirina, S.Pd  
NBM. 1218406



PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**MADRASAH MU'ALLIMAAT MUHAMMADIYAH  
 YOGYAKARTA**

PERGURUAN 6 TAHUN : TSANAWIYAH & ALIYAH

Status : TERAKREDITASI "A"

Jl. Suronatan NG. II / 653 Notoprajan Tromol Pos 96 Yogyakarta 55262 Telp. / Fax. (0274) 374687

SURAT PERNYATAAN

Nomor: 132/KET/I-M/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agustyani Ernawati, S.Pd.  
 NBM : 954 246  
 Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Itsnaini Nurfaulya Rimayati  
 NIM : 11206244027  
 Jurusan : Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni  
 Universitas Negeri Yogyakarta


Adalah telah memberikan media pembelajaran *Flip Chart* untuk mata pelajaran Seni Rupa/Seni Budaya di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta, pada penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Flip Chart* Untuk Pembuatan Ilustrasi Busana Pada Mata Pelajaran Seni Rupa".

Demikian Surat pernyataan ini dibuat guna melengkapi berkas dan diharapkan untuk di pergunakan sebaik-baiknya.

Yogyakarta, 22 Januari 2016

Mengetahui

Kepala Sekolah

  
 Agustyani Ernawati, S.Pd.

NBM. 954 246

